

Games *Disc & Mag*

2/94
DM 7,-
COMPUTEC

Das meistverkaufte PC-Spiele Magazin
Quelle: IWA

Fußball in der Winterpause

**Anstoß
Striker**

Larry gegen Zanthia

**Larry 6
Hand of Fate**

Sound- & Grafikkarten

**Reel Magic
Roland RAP-10**

Im großen CD-ROM-Teil



**Inca 2
Iron Helix
3 neue Laufwerke**

C O V E R D I S K

Magic Boy

Zwei voll spielbare Demo-Versionen

Oxyd Magnum

386er • Tastatur • Maus • VGA

Sie erhalten keine Diskette
mit, so wenden Sie sich bitte
an den Verleger.

Bitte nicht vergessen, die
Diskette in den Computer
einlegen und den Laufwerk
schließen.

COMPUTEC Verlag
Reklamation PC Games 2/94
im 022 61 111 111

SILVERBALL
THE FUTURE OF PINBALL.
FÜNF FANTASTISCHE TISCHE.

- | | |
|---------------|---|
| FANTASY | - KLAUEN SIE DIE SCHÄTZE DES DRACHEN |
| BLOOD | - OB SIE HIER LEBEND HERAUS KOMMEN? |
| NOVA | - ERFORSCHEN SIE DIE TIEFEN DES WELTALLS |
| SNOOKER CHAMP | - SPIELEN SIE EINE GEMÜTLICHE RUNDE SNOOKER |
| ODYSSEY | - BEGLEITEN SIE ODYSSEUS AUF SEINER IRRTFAHRT |



SPIELSPASS 90%

89,95 DM

ERHÄLTICH BEI TRANSTECH ODER KARSTADT

GIGANTEN PACK
SILVERBALL UND ULTRA SOUND
ZUSAMMEN

449,- DM

SILVERBALL UNTERSTÜTZT:
SOUNDBLASTER, SOUNDBLASTER PRO, ULTRA SOUND

BESTELLEN SIE DIREKT BEI UNS:

TRANSTECH

TRANS-TECH
TELEKOMMUNIKATIONSSYSTEME
VERTRIEBSGESELLSCHAFT MBH

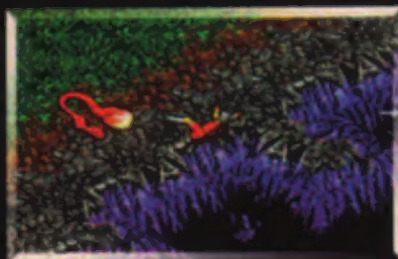
GRISSETSTRASSE 11
74182 OBERSULM
TELEFON 0 71 30 / 66 64
TELEFAX 0 71 30 / 91 20
TELEX 728 262 TRANS D

Advanced
GRAVIS
Computer Technology Ltd.

IDEALE HÄNDLERBETREUUNG
(LIEFERUNG FREI HAUS)







Pagan™: Ultima® VIII versetzt Sie in eine Welt, in der Sie sogar Ihre Seele verteidigen müssen.

Durch die zahlreichen kinoähnlichen Effekte und die spannenden Handlungssequenzen ist Pagan die Inkarnation von Ultima. Mit zahlreichen animierten Sequenzen geht dieses Fantasy-Epos an die Grenzen der Vorstellungskraft und präsentiert perfekte Realität.

Ein komplettes, eigenständiges Spielerlebnis, für das keine Ultima-Erfahrung notwendig ist. Zusätzlich wird das Speech Accessory Pack angeboten, durch das dieses Abenteuer noch mehr an Atmosphäre gewinnt.

Begleitet vom 4-Kanal-Digitalklang liefert Pagan zehnmal so viele Grafiken wie seine Vorgänger. Nicht weniger als 1200 Bewegungsstufen lassen Ihren Avatar laufen, kämpfen, springen, balancieren, klettern und sich auf gegnerische Objekte stürzen.

NEHMEN SIE DIE ZUKUNFT DER ROLLENSPIELE IN IHRE HÄNDE!

Stellen Sie sich dem bösen Guardian. Er plant die totale Kontrolle über ganz Britannia und will Sie als gefallenes Idol eines zerstörten Imperiums präsentieren. Die direkte Konfrontation mit dem Guardian ist nur noch eine Frage der Zeit...

Verbünden Sie sich mit Außerirdischen, und schlagen Sie die elementaren Titanen mit ihren eigenen Waffen, um sich so einen Platz im Druidenpentagramm zu sichern.

Pagan: Ultima VIII - Für alle Origin-Fans und die, die es werden wollen.

"Die einzig wahre Rollenspielüberraschung..."

Powerplay



WUTS

Wo hört der Spaß auf? Ja, wo hört der Spaß eigentlich auf? Diese Frage wird sich vor den

Monitoren unserer Redaktions-PCs des öfteren gestellt. Terminator Rampage von Bethesda Softworks war dieses Monat wieder ein typischer Fall. "Zerstörer Wutausbruch" wäre eine wörtliche Übersetzung des Titels für das 3D-Ballerspiel. Das klingt nun nicht gerade friedlich. Ist das Ballerspektakel, das sich hinter diesem Titel verbirgt, denn noch ethisch als "Spiel" vertretbar? Der Hersteller zog sich in diesem speziellen Fall durchaus geschickt aus der Affäre, indem er als Gegner keinen einzigen Menschen, sondern nur Roboter ins Spiel aufnahm. Andere hatten bei der Wahl ihrer Stories kein so gutes Händchen und dementsprechend landen manche Produkte mit stark martialischen Handlungen regelmäßig auf dem Index der Bundesprüfstelle. Auf den Listen der BPS tummeln sich freilich zum Großteil Programme einer ganz anderen Couleur: Tumbe rechtsradikale Machwerke und harte Pornographie. Für solche Programme haben wir in der PC Games-Redaktion einen festen Platz reserviert - den Müllimer. Alles was sich dagegen im "normalen" Bereich der Actionspiele renommierter Hersteller abspielt, möchten wir Ihnen aber vorstellen. Bei Spielen, zu denen wir unsere Bedenken haben, formulieren wir diese natürlich auch aus. Entscheiden Sie selbst, was Sie sich auf Ihren Rechner laden. Und wenn Ihnen das eine oder andere Spiel im PC Games-Test manchmal sauer aufstoßen sollte, dann lassen Sie uns das wissen. Denn Qualitätssteigerungen in einem Magazin basieren zu einem Großteil auf konstruktiver Kritik von Seiten der Leserschaft.

Die vorliegende Ausgabe stellt die vorletzte in der jetzigen Form dar. Ab Heftnummer 4/93 legt die PC Games an Umfang zu. Mit einem 32-seitiger Tips&Tricks-Teil kommen wir den Wünschen vieler Leser nach, die sich mehr Lösungshilfen und Hinweise zu älteren und jüngeren Spielen erwarten. Unter der Strich kommen dabei sogar noch mehr Seiten für Spielvorstellungen und andere Themen heraus, denn der alte Secret Whisper-Teil steht dann natürlich ander-

weitig zur Verfügung. Bis es soweit ist, können Sie sich mit der vorliegenden Ausgabe die Zeit sinnvoll vertreiben.

Für die Liebhaber von Adventures stellen wir diesmal zwei neue Serien-Abenteuer auf den Prüfstand. Kyrandia 2 - Hand of Fate und Larry 6 sind beides die Markenzeichen ihrer Hersteller. Larry Laffer ist in dem Kopf an Kopf-Rennen der beiden Spiele leider knapp unterlegen, aber nur ein Prozentpunkt trennt Larry 6 von Kyrandia 2. Das witzige Erotik-Spiel aus der Feder von Al Lowe hat trotzdem einen Ehrenplatz verdient. Um dem Mythos, den dieses kleine Männchen in den letzten Jahren um sich errichten konnte, gerecht zu werden, verleihen wir Larry 6 - diesmal quasi honoris causa - den Titel "Spiel des Monats". Larry ist eben in vielen Köpfen noch "das" Computerspiel überhaupt. Ich hoffe natürlich, auch die anderen Themen werden Sie interessieren. Uns jedenfalls hat es wieder viel Spaß gemacht, dieses Heft für Sie zusammenzustellen.

Thomas Borovskis
Leitender Redakteur

Magic Boy und Oxyd Magnum



Diesen Monat erwartet Sie eine tolle Neuerung. Zum ersten Mal bieten wir Ihnen auf der Coverdisk gleich zwei voll spielbare Demover-sionen: Oxyd Ma-gnum und Magic Boy.

Das ist aber längst nicht alles, denn zusätzlich haben wir noch Trainer-Programme zu Terminator Rampage, Shadow Caster und Privateer auf die Diskette gepackt. Wenn Sie sich dafür interessieren, wie Sie diese Trainer auf Ihre Programme anwenden können, so lesen Sie bitte die Installationsanweisungen auf Seite 51.

Magic Boy

Magic Boy ist ein astreines Jump & Run aus dem Hause Empire, das mit viel Liebe zum Detail entwickelt wurde. Zur Story: Ein kleiner Junge hat völlig unbeabsichtigt eine Vielzahl an seltsamen Tieren aus dem Keller seines großen Zaubermeisters frei-



gelassen. Jetzt macht er sich auf die Suche nach den kleinen Bierstern und versucht, sie möglichst schnell zu finden, damit sein Lehrer nichts merkt. Vier starke Level können Sie schon jetzt in Augenschein nehmen - natürlich mit SoundBlaster- und VGA-Unterstützung.

Oxyd Magnum

Oxyd-Magnum ist der direkte Nachfolger zum überaus erfolgreichen Denk- und Geschicklichkeitsspiel Oxyd. Wer schon beim Vorgänger Stunden vor dem Bildschirm verbracht hat, wird sich auch hier wieder festbeißen können. Die spielbare Demoversion gewährt einen kurzen Einblick in das Vollprogramm, das bereits im Handel erhältlich ist. Oxyd Magnum kann ebenfalls mit SoundBlaster-Unterstützung aufwarten.



Doppelter Spielspaß: Ein farbenfrohes Jump & Run und das Denkspiel Oxyd Magnum auf dieser Coverdisk.



**MEHR
INFOS AUF
SEITE
62**



Helfen Sie dem kleinen Zauberlehrling bei seiner Suche nach den Wundertieren.

INHALT

RUBRIKEN

What's Up	4
Inhalt	6
UPtoDATE	8
Kolumne	12
Secret Whisper - Tips & Tricks	51
Komplettlösung: Sam'n'Max	52
Komplettlösung: Larry 6	54
Demoservice	58
Jahresinhaltsverzeichnis	60
Anleitung Coverdisk	62
Garantie Coverdisk	63
Charts	63

**Jetzt PC Games testen:
unter ☎ (09122) 6061
eine Ausgabe kostenlos.**

Post Script - Leserbrief	64
Inserentenverzeichnis	85
Coming up!	108
Impressum	108

SPIEL DES MONATS

● Larry 6 - Shape Up or Slip Out	16
----------------------------------	----

REVIEWS

B-Wing	22
Syndicate - Mission Disk 1	24
Kingmaker	26
Dungeon Hack	28
UnNatural Selection	30
Striker	32
● Anstoss	34
● Subwar 2050	38
● Terminator Rampage	42
Innocent Until Caught	46
● Hand of Fate	48

Berlin war schon immer eine Reise wert. Zu all seinen Attraktionen bekam die designierte Bundeshauptstadt jetzt noch eine weitere hinzu: Das erste Virtual Reality Café lädt ganz in der Nähe des Ku-Damms Spielsüchtige zu einer neuen Art der Unterhaltung ein. An acht verschiedenen Automaten lassen sich wilde Verfolgungsjagden mit dem Flugzeug oder heiße Gefechte mit Robotern austragen. Man kann sich dabei fühlen, als stünde man mitten im haarsträubenden Geschehen. PC Games-Redakteur Wilfred Lindo kehrte dort ein und schildert seine Eindrücke sowie die wichtigsten Fakten.

Cyberace	68
Companions of Xanth	70
Der Schatz im Silbersee	72

CD-ROM

CD-ROM-News	80
Vorstellung neuer CD-ROM-Laufwerke	84
Multimedia CDs	86
● Inca 2	88
Iron Helix	92
Hell Cab	95
Labyrinth of Time	96

PD & SHAREWARE

Star Mines 2	74
Skunny Hartnut	75
Save our Pizza	75
Back to the Forest	76
Windows Games 2	77
Capture-Programme	78
Komprimierprogramme	78

SPECIAL

Virtual Reality-Café in Berlin	14
--------------------------------	----

APPLICATION

Boeder Software	79
Rave	98

HARDWARE

Vorstellung neuer CD-ROM-Laufwerke	84
Roland RAP-10	98
Logitech Cyberman	99
Reel Magic	100

GEWINNSPIELE

Bomico - 10 Aces over Europe zu gewinnen	11
--	----

WORKSHOP

Der Multimedia-PC selbst gebaut. Teil 1	104
---	-----

KOMPLETTE ÜBERSICHT ALLER THEMEN IN JAHRESINHALTSVERZEICHNIS 1993 AB SEITE 60



16 Larry läßt die Hosen runter! Der langerwartete sechste Teil von Leisure Suit Larry sorgt für eine schummrige Baratsmosphäre in jedem Wohnzimmer. Wessen Herz Larry Laffer diesmal zu erobern versucht, erfahren Sie im Fünf-Seiten-Test ab Seite 16.



42 "Gewalt"-ig ab geht's ab Seite 42 bei Terminator Rampage. Das 3D-Actionspiel mit Science Fiction-Handlung verlangt Ihrem PC selbst die letzten Reserven ab. Durchstreifen Sie einen von Androiden besetzten Wolkenkratzer und finden Sie den mächtigsten aller T-800 Terminatoren: den Meta-Node.



34 Der Bundesliga Manager Pro. muß um die Tabellenspitze bangen, denn Ascons Anstoß naht mit großen Schritten. Tolle Grafiken und glasklare Soundeffekte sind allerdings nicht die einzigen Pluspunkte, die Anstoß zu bieten hat.

UPDATE

Intel ChampionCHIP

Wettstreit

Intel, der weltweite Vorreiter in der Prozessorenentwicklung, richtete am 4. Dezember 1993 das erste "Intel Computer Game ChampionCHIP" aus.

Auf insgesamt 110 Rechnern, natürlich handelte es sich um schnelle 486 DX2/66, durfte nach Herzenslust und sehr ausgiebig gezockt werden. Die Knüller aus der Vergangenheit, wie zum Beispiel Shadow Caster, Ultima Underworld und Michael Jordan in Flight waren dabei genauso mit von der Partie wie die Hauptattraktionen Ultima VIII - Pagan und Theme Park. Richard Garriott und Chris Roberts stellten sich dem Publikum, live und zum Anfassen. Auf die brandheiße Frage, wann Ultima VIII denn endlich über die Ladentheken wandern wird, antwortete Mr. Garriott mit einem kurzen, aber aussagekräftigen Wort: "Februar". Damit ist wohl alles klar, doch sollte man am Rande bemerken, daß Ultima VIII noch besser aussieht als auf der ECTS Mitte des Jahres. Der Avatar kann springen, laufen und wie ein Besessener kämpfen. Mit sattem 2.000 Animationsstufen wurde er bedacht, das sind tatsächlich noch einmal 800 mehr als ursprünglich geplant waren. Bei einem kurzen Gespräch mit Chris Roberts ließ dieser durchblicken, daß die Arbeiten an Wing Commander 3 bereits begonnen wurden. Wing Commander 3 wird allerdings ausschließlich auf CD-ROM erscheinen und ein Double-Speed-Laufwerk erfordern. Eine Frage,



An diesen Rechnern wurden die Meisterschaften ausgetragen.

die viele interessierte, war, welches seiner Spiele ihm denn letztendlich besser gefällt, Strike Commander oder Wing Commander. Klare Antwort: Er liebt das Science Fiction-Szenario und allein deshalb erhält die Wing Commander-Serie den Vorzug. Außerdem war Strike Commander anfangs lediglich ein Experiment, in dem die technischen Möglichkeiten für Wing Commander 3 ausprobiert werden sollten. Das daraus mehr wurde, ist ihm natürlich mehr als recht.

ChampionCHIP

Privateer sollte gezockt werden. Jeder Besucher konnte mit seiner Karte an diesem Wettbewerb teilnehmen. Drei sehr schwierige Level galt es zu meistern, um in die Endrunde zu gelangen. Im großen Finale standen sich dann schließlich der Gewinner vom Vormittag und der Gewinner vom Nachmittag gegenüber, die dann den besten Privateer-Spieler unter sich ausmachten. Der Gewinner durfte sich über einen willkommenen Urlaub im sonnigen Florida freuen. Auch nicht schlecht, wenn man die anhaltenden Minustemperaturen in Deutschland in Betracht zieht.

von Thomas Borovskis,
Oliver Menne
und Thorsten Szameitat



Richard Garriott und Ultima 8. Leider wurde eine bessere Aufnahme vom intensiven Rotlicht unterbunden.

Der Clou

Einbruch

NEO, bekannt durch Whale's Voyage, hat wieder einmal ein heißes Eisen im Ofen. In Der Clou schlüpft der Spieler in die Rolle des kleinen Diebes Matt Stuvesunt, der in den 50er Jahren versucht, vom kleinen, unbedeutenden Ganoven zum Supergangster aufzusteigen.

Das Programm gliedert sich dabei grob in drei Teile. In der ersten Phase muß das zu beraubende Objekt eingehend beobachtet werden. Bis zu drei "Mitarbeiter" wollen dabei angeheuert werden, wobei je nach finanzieller Lage auf Anfänger und Profis zurückgegriffen werden kann.

In der Planungsphase wird der gesamte Einbruch schon einmal auf dem Reißbrett durchgespielt. Die Alarmanlage muß ausgeschaltet, der Tresor gesprengt werden usw.

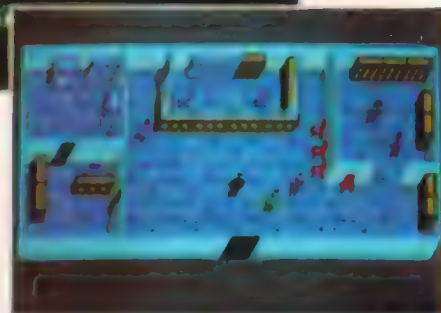
Die Handgriffe der bis zu vier Einbrecher müssen dabei so geschickt koordiniert werden, daß sie sich möglichst kurz im Inneren des Hauses aufhalten. Nach der Planungsphase kommt die dritte und ausschlaggebende Runde: der Einbruch. Sie können in einer filmartigen Sequenz den Einbruch verfolgen und im Notfall auch selbst noch in das Geschehen eingreifen.



Der Clou versetzt Sie in die Welt der Bankräuber und Millionendiebe.

Der Clou wird, wenn es nicht zu Verspätungen kommen sollte, ab Februar 1994 sowohl für CD-ROM als auch als Diskettenversion erhältlich sein.

Das Spiel wird ca. 100 animierte VGA-Grafiken, 60 Schauplätze und 30 Musikstücke aus den 50er Jahren bieten. Die CD-ROM-Version wird im Gegensatz zur Diskettenversion alle Dialoge über CD abspielen.



Channel Videodat

Datenfernsehen

Der Erfolg des Softwaredienstes Channel Videodat scheint nicht mehr zu bremsen zu sein. Über die Frequenz des Fernsehsenders Pro 7 strahlt der Anbieter seit längerem täglich neueste Software über Kabel oder Satellit aus, die mittels eines Decoders von jedem PC empfangen werden kann. Die neuesten Produkte aus der Videodat-Reihe sind eine 16 Bit-Decoderkarte (kein externes Gehäuse mehr) und eine speziell für Windows entwickelte Empfangssoftware. Mit dem multitasking-fähigen Windows-Programm scheint jetzt endlich das Problem gelöst zu sein, über das viele Anwender häufig geklagt haben. Der Rechner ist während des zeitaufwendigen Download-Prozesses nicht mehr ausschließlich mit Channel-Videodat beschäftigt,

sondern steht dem Benutzer auch für andere Dienste (beispielsweise Textverarbeitung unter Windows etc.) zur Verfügung. Die Software kann nur direkt über Channel Videodat empfangen werden und kostet DM 89,-. Die neue Decoder-Steckkarte VD 2000 SL kann für DM 169,- unter folgender Adresse bezogen werden.



VIDEODAT Medien GmbH
Bonner Straße
50829 Wesseling
Telefon: 02203 940-1111

Telekom 2

Zweiter Versuch

Nachdem das erste Freeware-Spiel der Telekom leider etwas Schiffbruch erlitten hat, wurde nun vom Bochumer Art Department ein zweiter Teil fertiggestellt, der seinen Vorgänger schnell vergessen macht. Da es sich wieder um Freeware handelt, sind die Erwartungen natürlich nicht allzu hochgesteckt und werden dementsprechend weit übertroffen.

Telekom 2 kann sich wahrscheinlich sogar problemlos an die Spitze der Freeware-Spiele setzen und damit auch den Rechner als Werbemedium endlich durchsetzen. Bekommen kann man das zweite Telekom-Spiel in jeder Telekom Geschäftsstelle - natürlich kostenlos!



Ein Werbespiel ganz besonderer Güte. Starke Leistung.

System:
286er, VGA
Preis: Freeware
Erhältlich: Ende Dezember



Dynamix-Competition

Mitmachen und gewinnen!



Mit einigen Monaten Verspätung landete jetzt der langerwartete Nachfolger von Aces of the Pacific in den Ladenregalen. Aces over Europe ist eine actionreiche Flugsimulation aus der Zeit des Zweiten Weltkriegs. In Flugzeugen der U.S. Airforce, der R.A.F. oder der Luftwaffe kämpfen Sie gegen die besten Piloten der damaligen Zeit. Welche Noten das Spiel im PC Games-Review bekommen hat, können Sie in der Ausgabe 9/93 nachlesen. Bomico verlost unter den Lesern der PC Games jetzt 10 Exemplare dieser Flugsimulation. Wenn Sie zu den glücklichen Gewinnern zählen möchten, sollten Sie die folgende Frage richtig beantworten können.

Wie heißen die beiden legendären Vorgänger von Aces over Europe, die ebenfalls bei Dynamix erschienen?

Ihre Antwort schreiben Sie bitte auf einer Postkarte an die folgende Adresse:

Computec Verlag GmbH & Co KG
Redaktion PC Games
Kennwort: Aces over Europe
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen

MICRO MAGIC

Heiße Spiele - Starke Preise

*** TEL. 02371 - 36330 ***

Mo. - Do. 10 - 18.30 Uhr Fr. 10 - 16.00 Uhr

PC	Amiga	PC	Amiga	PC	Amiga
1985	78.00	1985	78.00	1985	78.00
1986	78.00	1986	78.00	1986	78.00
1987	78.00	1987	78.00	1987	78.00
1988	78.00	1988	78.00	1988	78.00
1989	78.00	1989	78.00	1989	78.00
1990	78.00	1990	78.00	1990	78.00
1991	78.00	1991	78.00	1991	78.00
1992	78.00	1992	78.00	1992	78.00
1993	78.00	1993	78.00	1993	78.00
1994	78.00	1994	78.00	1994	78.00
1995	78.00	1995	78.00	1995	78.00
1996	78.00	1996	78.00	1996	78.00
1997	78.00	1997	78.00	1997	78.00
1998	78.00	1998	78.00	1998	78.00
1999	78.00	1999	78.00	1999	78.00
2000	78.00	2000	78.00	2000	78.00
2001	78.00	2001	78.00	2001	78.00
2002	78.00	2002	78.00	2002	78.00
2003	78.00	2003	78.00	2003	78.00
2004	78.00	2004	78.00	2004	78.00
2005	78.00	2005	78.00	2005	78.00
2006	78.00	2006	78.00	2006	78.00
2007	78.00	2007	78.00	2007	78.00
2008	78.00	2008	78.00	2008	78.00
2009	78.00	2009	78.00	2009	78.00
2010	78.00	2010	78.00	2010	78.00

Anstons

PC 66. DV Amiga 66. DV

1985	66.00	1985	66.00	1985	66.00
1986	66.00	1986	66.00	1986	66.00
1987	66.00	1987	66.00	1987	66.00
1988	66.00	1988	66.00	1988	66.00
1989	66.00	1989	66.00	1989	66.00
1990	66.00	1990	66.00	1990	66.00
1991	66.00	1991	66.00	1991	66.00
1992	66.00	1992	66.00	1992	66.00
1993	66.00	1993	66.00	1993	66.00
1994	66.00	1994	66.00	1994	66.00
1995	66.00	1995	66.00	1995	66.00
1996	66.00	1996	66.00	1996	66.00
1997	66.00	1997	66.00	1997	66.00
1998	66.00	1998	66.00	1998	66.00
1999	66.00	1999	66.00	1999	66.00
2000	66.00	2000	66.00	2000	66.00
2001	66.00	2001	66.00	2001	66.00
2002	66.00	2002	66.00	2002	66.00
2003	66.00	2003	66.00	2003	66.00
2004	66.00	2004	66.00	2004	66.00
2005	66.00	2005	66.00	2005	66.00
2006	66.00	2006	66.00	2006	66.00
2007	66.00	2007	66.00	2007	66.00
2008	66.00	2008	66.00	2008	66.00
2009	66.00	2009	66.00	2009	66.00
2010	66.00	2010	66.00	2010	66.00

Turrican 3

Amiga 48. DH

1985	48.00	1985	48.00	1985	48.00
1986	48.00	1986	48.00	1986	48.00
1987	48.00	1987	48.00	1987	48.00
1988	48.00	1988	48.00	1988	48.00
1989	48.00	1989	48.00	1989	48.00
1990	48.00	1990	48.00	1990	48.00
1991	48.00	1991	48.00	1991	48.00
1992	48.00	1992	48.00	1992	48.00
1993	48.00	1993	48.00	1993	48.00
1994	48.00	1994	48.00	1994	48.00
1995	48.00	1995	48.00	1995	48.00
1996	48.00	1996	48.00	1996	48.00
1997	48.00	1997	48.00	1997	48.00
1998	48.00	1998	48.00	1998	48.00
1999	48.00	1999	48.00	1999	48.00
2000	48.00	2000	48.00	2000	48.00
2001	48.00	2001	48.00	2001	48.00
2002	48.00	2002	48.00	2002	48.00
2003	48.00	2003	48.00	2003	48.00
2004	48.00	2004	48.00	2004	48.00
2005	48.00	2005	48.00	2005	48.00
2006	48.00	2006	48.00	2006	48.00
2007	48.00	2007	48.00	2007	48.00
2008	48.00	2008	48.00	2008	48.00
2009	48.00	2009	48.00	2009	48.00
2010	48.00	2010	48.00	2010	48.00

A 1200

Amiga 66. DV

1985	66.00	1985	66.00	1985	66.00
1986	66.00	1986	66.00	1986	66.00
1987	66.00	1987	66.00	1987	66.00
1988	66.00	1988	66.00	1988	66.00
1989	66.00	1989	66.00	1989	66.00
1990	66.00	1990	66.00	1990	66.00
1991	66.00	1991	66.00	1991	66.00
1992	66.00	1992	66.00	1992	66.00
1993	66.00	1993	66.00	1993	66.00
1994	66.00	1994	66.00	1994	66.00
1995	66.00	1995	66.00	1995	66.00
1996	66.00	1996	66.00	1996	66.00
1997	66.00	1997	66.00	1997	66.00
1998	66.00	1998	66.00	1998	66.00
1999	66.00	1999	66.00	1999	66.00
2000	66.00	2000	66.00	2000	66.00
2001	66.00	2001	66.00	2001	66.00
2002	66.00	2002	66.00	2002	66.00
2003	66.00	2003	66.00	2003	66.00
2004	66.00	2004	66.00	2004	66.00
2005	66.00	2005	66.00	2005	66.00
2006	66.00	2006	66.00	2006	66.00
2007	66.00	2007	66.00	2007	66.00
2008	66.00	2008	66.00	2008	66.00
2009	66.00	2009	66.00	2009	66.00
2010	66.00	2010	66.00	2010	66.00

CD-ROM

Amiga 66. DV

1985	66.00	1985	66.00	1985	66.00
1986	66.00	1986	66.00	1986	66.00
1987	66.00	1987	66.00	1987	66.00
1988	66.00	1988	66.00	1988	66.00
1989	66.00	1989	66.00	1989	66.00
1990	66.00	1990	66.00	1990	66.00
1991	66.00	1991	66.00	1991	66.00
1992	66.00	1992	66.00	1992	66.00
1993	66.00	1993	66.00	1993	66.00
1994	66.00	1994	66.00	1994	66.00
1995	66.00	1995	66.00	1995	66.00
1996	66.00	1996	66.00	1996	66.00
1997	66.00	1997	66.00	1997	66.00
1998	66.00	1998	66.00	1998	66.00
1999	66.00	1999	66.00	1999	66.00
2000	66.00	2000	66.00	2000	66.00
2001	66.00	2001	66.00	2001	66.00
2002	66.00	2002	66.00	2002	66.00
2003	66.00	2003	66.00	2003	66.00
2004	66.00	2004	66.00	2004	66.00
2005	66.00	2005	66.00	2005	66.00
2006	66.00	2006	66.00	2006	66.00
2007	66.00	2007	66.00	2007	66.00
2008	66.00	2008	66.00	2008	66.00
2009	66.00	2009	66.00	2009	66.00
2010	66.00	2010	66.00	2010	66.00

Jurassic Park

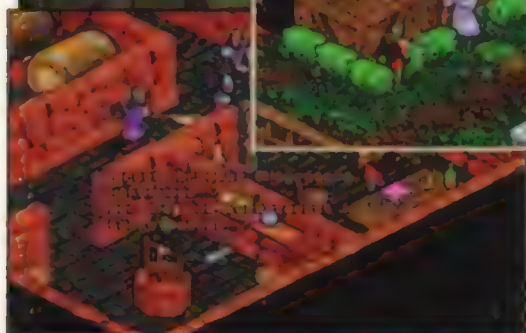
66. DH

1985	66.00	1985	66.00	1985	66.00
1986	66.00	1986	66.00	1986	66.00
1987	66.00	1987	66.00	1987	66.00
1988	66.00	1988	66.00	1988	66.00
1989	66.00	1989	66.00	1989	66.00
1990	66.00	1990	66.00	1990	66.00
1991	66.00	1991	66.00	1991	66.00
1992	66.00	1992	66.00	1992	66.00
1993	66.00	1993	66.00	1993	66.00
1994	66.00	1994	66.00	1994	66.00
1995	66.00	1995	66.00	1995	66.00
1996	66.00	1996	66.00	1996	66.00
1997	66.00	1997	66.00	1997	66.00
1998	66.00	1998	66.00	1998	66.00
1999	66.00	1999	66.00	1999	66.00
2000	66.00	2000	66.00	2000	66.00
2001	66.00	2001	66.00	2001	66.00
2002	66.00	2002	66.00	2002	66.00
2003	66.00	2003	66.00	2003	66.00
2004	66.00	2004	66.00	2004	66.00
2005	66.00	2005	66.00	2005	66.00
2006	66.00	2006	66.00	2006	66.00
2007	66.00	2007	66.00	2007	66.00
2008	66.00	2008	66.00	2008	66.00
2009	66.00	2009	66.00	2009	66.00
2010	66.00	2010	66.00	2010	66.00

1985	78.00	1985	78.00	1985	78.00
1986	78.00	1986	78.00	1986	78.00
1987	78.00	1987	78.00	1987	78.00
1988	78.00	1988	78.00	1988	78.00
1989	78.00	1989	78.00	1989	78.00
1990	78.00	1990	78.00	1990	78.00
1991	78.00	1991	78.00	1991	78.00
1992	78.00	1992	78.00	1992	78.00
1993	78.00	1993	78.00	1993	78.00
1994	78.00	1994	78.00	1994	78.00
1995	78.00	1995	78.00	1995	78.00
1996	78.00	1996	78.00	1996	78.00
1997	78.00	1997	78.00	1997	78.00
1998	78.00	1998	78.00	1998	78.00
1999	78.00	1999	78.00	1999	78.00



Sie waren schon immer an den heißesten Neuentwicklungen interessiert. Ab sofort in jeder Ausgabe der PC Games: Das neueste aus der Welt der Spielesoft- und -hardware. Direkt aus den USA von unserem Korrespondenten Markus Krichel.

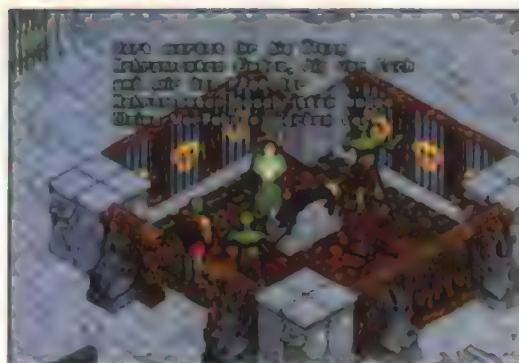


Achtung! Avatar im Anmarsch!

Bis Ultima: Alle Fans des Avatars werden sich noch etwas länger gedulden müssen. Ein Sprecher von Origin Systems gab bekannt, daß der britannische Superstar seine Aufwartung in Ultima VIII - Pagan nun doch erst Ende Februar und nicht, wie ursprünglich geplant, im Dezember machen wird. Das Warten wird sich sicher lohnen. Trösten Sie sich in der Zwischenzeit mit unserem Ultima VIII-Special in der Novemberausgabe der PC Games oder lesen Sie dazu den Bericht von der Intel ChampionCHIP

Mondsüchtig: Was haben Margot Kidder (Superman), Brian Keith (Lieber Onkel Bill) und Russel Means (Der letzte Mohikaner) gemeinsam? Ganz einfach: alle drei spielen Hauptrollen in *Under a Killing Moon*, einem neuen CD-ROM-Abenteuer von Access Software. Der Titel, der bereits jetzt von der Fachpresse als der "Wegweiser für zukünftige CD-ROM-Produkte" gelobt wird, wird auf drei (!) CDs veröffentlicht. Die Story: Im Jahre 2045 versucht Privatdetektiv Tex Murphy, einen Kult auszuheben, der die Vernichtung der Erdbevölkerung durch einen selbstgezüchteten tödlichen Virus plant. Die Mitglieder dieser netten Truppe bringen sich selbst in einer Weltraumstation in Sicherheit, von der aus sie nach der Ausrottung der Bevölkerung die Erde übernehmen wollen. Jetzt kommt es: Die Kultmitglieder sind futuristische Nazis, deren Ursprünge auf das Jahr 1945 zurückgehen. Man sollte annehmen, daß bei einer derart teuren Produktion etwas mehr Wert auf das Drehbuch gelegt wurde. Fehlanzeige! Derselbe geistige Dünnpfiff, den wir schon hundertmal gesehen haben. Veröffentlichung: Februar/März 94.

Zivilisiert: Fans von Sid Meiers Civilization werden sich über die nächste Meldung freuen. Es wird gemunkelt, daß ein Nachfolgeprodukt mit dem Titel *Colonization* in Arbeit ist.



Die Übersetzung ist wider Erwarten gut ausgefallen, wobei vielen die Originalversion mehr zuzugeworfen wird.

Dieses Spiel befaßt sich mit der Entdeckung und Kolonialisierung Amerikas, beginnend im Jahr 1842. Ob Sid sich an diesem Projekt persönlich beteiligt, ist jedoch noch nicht bekannt. Näheres erfahren Sie in einer der nächsten Ausgaben, in der ich Sid Meier interviewen werde.

Manns genug? Nichts kann peinlicher oder dummer sein, als daß nicht jemand bereit wäre, es zu veröffentlichen. In diesem speziellen Fall handelt es sich um ein Produkt namens *Man Enough* von Tsunami Software. In diesem CD-ROM- und Abdrückerspiel versucht der offensichtlich unter sexuellem Notstand leidende Spielcharakter, solche Damen wie Erin die Rechtsanwältin, Quinn die Fernsehansagerin oder Kellie die Psychologin zum Ringelpiez mit Anfassen zu überreden. Warum diese Damen von offensichtlich hohem Bildungsstand sich mit Schmuddelprodukten dieser Art einlassen sollten, bleibt jedoch ungeklärt.



Sitz! Virtual Reality-Fans können sich jetzt für nur noch 55.000 Dollar den Cyberpod von RPI Advanced Technology Group ins Spielzimmer stellen. Der Cyberpod besteht aus einem Cyberstuhl, der sich an Sicht, Gehör und Tastsinn orientiert und sich dementsprechend bewegt. Das Produkt wird über ein Stimmerkennungsprogramm eingestellt. Wenn man jetzt noch Geschmackssinn einbauen würde, hätten wir eine ganz reizende Esszimmerausstattung.

Soviel zur ersten Ausgabe von Checkpoint USA. Für Anregungen und konstruktive Kritik zu dieser Kolumne bin ich immer dankbar. Hierzu können Sie mich in CompuServe unter der Adresse 73233,742 (Internet 73233.742 @compuserve.com) erreichen oder einen Brief an die Redaktion, Stichwort Checkpoint USA, schicken. Tschüß und bis zum nächsten Mal, Markus Krichel.



Games 13

Play Time Show

Showtime

Es ist endlich soweit: Unser Schwester magazin Play Time bekommt eine gleichnamige Fernsehshow. Start schuß für die erste Ausstrahlung ist Anfang Februar 1994. Danach geht die Play Time Show wöchentlich auf RTL 2 direkt vor Bravo TV auf Sendung. Vorgestellt werden unter anderem die zehn höchsten Plazierungen in den Charts, wobei alle Systeme sprich PC, Amiga, Nintendo und Sega, beleuchtet werden. Außerdem wird über die aktuellen Entwicklungen, wegweisende Trends und alle brandheißen Messen berichtet, so daß Sie immer "UPtoDATE" sind. Neben den ausführlichen News und Spielvorstellungen gibt sich Stefan Heller, der Moderator der Sendung, im rosanten Spielteil die Ehre. Zwei Teams treten zunächst gegeneinander an, um schließlich den absoluten Sieger aus der Gewinnermannschaft zu ermitteln. Doch dann ist immer noch nicht Schluß, denn wer am Ende wirklich das Siegertreppchen von oben betrachten möchte muß noch gegen den Champion der letzten Folge antreten und ihn auch schlagen. Für wen sich das sehr interessant anhört, der kann sich bei uns melden. Am besten stellen Sie sich immer als Team vor, d. h. mit einem Freund oder Bekannten, denn schließlich muß die erste Hürde ja zusammen mit einem weiteren Joystickvirtuosen genommen werden. Darüber hinaus sollten Sie das 14. Lebensjahr bereits hinter sich gelassen haben und der Bewerbung ein Bild hinzufügen. Das ganze schicken Sie dann an



Computec Verlag GmbH & Co. KG

Kennwort: Play Time Show

Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg



Moderator Stefan Heller mit den Kandidaten der Pilotsendung. Da könnten auch Sie stehen.

Okay Soft

Am Graben 2 92557 Weiding
T. 09674-1279 Fax 09674-1294

Spätschicht: jeden Mittwoch bis 20.00 Uhr! Okay Soft hotline news 09674-8405

10 Strongest Games	63.90	Belgian Games II	10.90	Temple 7	10.90
1990	10.90	Belgian Games II	10.90	Temple 7	10.90
20. Strongest Games	10.90	Belgian Games II	10.90	Temple 7	10.90
A. T. C.	10.90	Belgian Games II	10.90	Temple 7	10.90
A. T. C.	10.90	Belgian Games II	10.90	Temple 7	10.90
A. T. C.	10.90	Belgian Games II	10.90	Temple 7	10.90
A. T. C.	10.90	Belgian Games II	10.90	Temple 7	10.90
A. T. C.	10.90	Belgian Games II	10.90	Temple 7	10.90
A. T. C.	10.90	Belgian Games II	10.90	Temple 7	10.90
A. T. C.	10.90	Belgian Games II	10.90	Temple 7	10.90
A. T. C.	10.90	Belgian Games II	10.90	Temple 7	10.90

10 Strongest Games	63.90	Belgian Games II	10.90	Temple 7	10.90
1990	10.90	Belgian Games II	10.90	Temple 7	10.90
20. Strongest Games	10.90	Belgian Games II	10.90	Temple 7	10.90
A. T. C.	10.90	Belgian Games II	10.90	Temple 7	10.90
A. T. C.	10.90	Belgian Games II	10.90	Temple 7	10.90
A. T. C.	10.90	Belgian Games II	10.90	Temple 7	10.90
A. T. C.	10.90	Belgian Games II	10.90	Temple 7	10.90
A. T. C.	10.90	Belgian Games II	10.90	Temple 7	10.90
A. T. C.	10.90	Belgian Games II	10.90	Temple 7	10.90
A. T. C.	10.90	Belgian Games II	10.90	Temple 7	10.90

10 Strongest Games	63.90	Belgian Games II	10.90	Temple 7	10.90
1990	10.90	Belgian Games II	10.90	Temple 7	10.90
20. Strongest Games	10.90	Belgian Games II	10.90	Temple 7	10.90
A. T. C.	10.90	Belgian Games II	10.90	Temple 7	10.90
A. T. C.	10.90	Belgian Games II	10.90	Temple 7	10.90
A. T. C.	10.90	Belgian Games II	10.90	Temple 7	10.90
A. T. C.	10.90	Belgian Games II	10.90	Temple 7	10.90
A. T. C.	10.90	Belgian Games II	10.90	Temple 7	10.90
A. T. C.	10.90	Belgian Games II	10.90	Temple 7	10.90
A. T. C.	10.90	Belgian Games II	10.90	Temple 7	10.90

10 Strongest Games	63.90	Belgian Games II	10.90	Temple 7	10.90
1990	10.90	Belgian Games II	10.90	Temple 7	10.90
20. Strongest Games	10.90	Belgian Games II	10.90	Temple 7	10.90
A. T. C.	10.90	Belgian Games II	10.90	Temple 7	10.90
A. T. C.	10.90	Belgian Games II	10.90	Temple 7	10.90
A. T. C.	10.90	Belgian Games II	10.90	Temple 7	10.90
A. T. C.	10.90	Belgian Games II	10.90	Temple 7	10.90
A. T. C.	10.90	Belgian Games II	10.90	Temple 7	10.90
A. T. C.	10.90	Belgian Games II	10.90	Temple 7	10.90
A. T. C.	10.90	Belgian Games II	10.90	Temple 7	10.90

Nachnahme DM 7.90 Stammkunden / Vorauskasse DM 4.90
Ausland Erstlieferung nur gegen Vorauskasse DM 12.50

Virtual Reality zu

Seit einigen Wochen gibt es in Berlin einen Anlaufpunkt für Cybernauten. Ganz in der Nähe des Kurfürstendamm hat das erste Virtuality Café seine Pforten geöffnet. Hinter einer eher schlichten Fassade wartet das virtuelle Vergnügen auf den angehenden Cyberpunk in Form von acht speziellen Spielau-

tomaten. Inmitten von wilden Verfolgungsjagden per Doppeldecker oder bei spannenden Gefechten mit Robotern müssen Sie sich leibhaftig bewähren. Umgeben von guter Musik, stimmungsvollem Licht und einer ansprechenden Einrichtung kann hier jeder die kurzweilige Unterhaltung suchen.

Jeweils vier Stand- und Sitzgeräte laden zu einem Spiel im virtuellen Raum ein. Ab sieben Mark pro Spieleinheit beginnt das Abenteuer für Sie. Für den ambitionierten Vielspieler gibt es einen entsprechenden Nachlaß. Für Einsteiger steht ein Mitarbeiter des Cafés mit sachkundigem Rat bei den ersten virtuellen Abenteuern zur Seite. Für ausreichend Unterhaltung ist auf jeden Fall gesorgt. Diverse Games aus den unterschiedlichsten Bereichen stehen dem Besucher zur Verfügung. Das Angebot reicht von der typischen Flugsimulation bis hin zu ausgeklügelten Adventures und galaktischen Abenteuern. Jedoch der eigentliche Spaß stellt sich erst beim gleichzeitigen Spielen mit bis zu vier Personen ein. Hier kommt dann wirklich das Gefühl auf, selbst inmitten des Spiels zu sein.

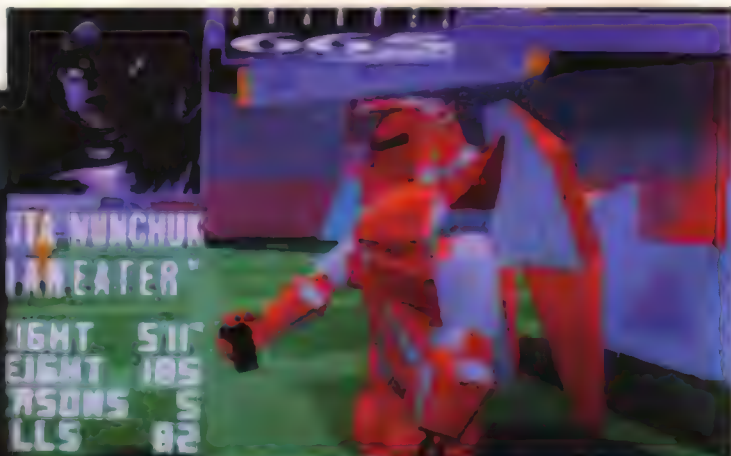
Doch kommen wir nun zum eigentlichen Spiel. Wenn Sie sich für ein bestimmtes Spiel entschieden haben, kann das virtuelle Vergnügen beginnen. Die Wahl ist auf die Flugsimulation Flying Aces gefallen. Vier virtuelle Doppeldecker warten auf den ersten Start. Rasch werden noch einige Eingaben gemacht, die Helme liegen fest an und schon startet das Programm. Über Lautsprecher bekommen Sie die letzten Anweisungen, Sie drücken den Gashebel nach vorn und Ihre Maschine setzt sich in Bewegung. Über im Helm eingebaute Mikrofone verständigen sich die Spieler untereinander. In wenigen Sekunden sind Sie in der Luft und schon erspüren Sie die ersten Widerstände. Durch die Bewegung des Helms bekommen Sie auch mit, was hinter oder unter Ihnen los ist. Die Stimme im Helm gibt Ihnen weiterhin Tips beim Fliegen. Jetzt haben Sie den ersten

Feind im Visier. Mit einem Knopfdruck geben Sie einige gezielte Schüsse ab. Treffer. Eine Punktzahl erscheint im Display und über den Kopfhörer hören Sie die passenden Worte von Ihrem Nachbarn, für den das Spiel gerade zu Ende ist. Unzählige Flugzeuge und Zepeline sind am Himmel. Und gerade als Sie sich an das neue Gefühl im virtuellen Raum gewöhnt haben, ist das Spiel zu Ende. Den Helm absetzen und schon hat Sie die reale Welt wieder. Mit Ihrem Flugpartnern verfolgen Sie an einem speziellen Terminal nochmals die Höhepunkte des Spieles. Und nun vielleicht ein anderes Spiel?

Teure Maschine

Was steckt nun technisch hinter diesen neuartigen Spielmaschinen? Kein Gerät ist unter 100.000 Mark erhältlich. Momentan gibt es zwei Varianten der Geräte. Im Sitzgerät verfolgen Sie das Spielgeschehen per Helm und steuern die Bewegungen mittels eines analogen Joysticks. Dieses System ist speziell für Flug- und Rennsimulationen entwickelt worden. Sie sitzen also im Cockpit oder hinter einem Lenkrod.

In den Standgeräten steht der Spieler im Raum und ist nur durch einen Schutzring in seiner Bewegungsfreiheit begrenzt. Jede seiner Bewegungen wird von Sensoren sofort erkannt und in das Spiel einge-



Virtual Reality ist stark im Kommen. Selbst in Berlin können Interessierte jetzt schon einen Blick in die nahe Spielerzukunft werfen.

m Kaffee



Wenn man den Kopf dreht, verändert sich die Perspektive. So entsteht ein virtuelles Bild (oben); Mit Gesichtsmaske und Joysticks bewaffnet kann man in zahlreiche Spiele versinken (links).



den. Sie spielen somit nicht nur beispielsweise die Rolle eines Kriegers. Sie sprechen auch mit dieser Stimme. Für eine klangliche Untermalung sorgt eine Stereofone

ton- und Musikwiedergabe in den Helmen. Die Hardware basiert auf einem Amiga mit diversen Erweiterungen, die speziell auf das System abgestimmt sind.

Auch wenn die Grafik an manchen Stellen noch etwas ruckelte, so sind doch diese Geräte die Vorboten einer neuen Ära von interaktiven Spielen. Selbst im Spiel zu sein, stellt wohl die aufregendste Art des Spielens dar, die es gibt. Bleibt also abzuwarten, was in den nächsten Jahren im Unterhaltungsbereich auf uns zukommt. Das "Holodeck" des Raumschiffes Enterprise läßt schon grüßen.

Wilfried Lindt ■

speist. Sämtliche Bewegungen im Spiel steuert der Spieler über einen speziellen Joystick, den er wie einen Colt in der Hand hält. Doch die eigentliche Krönung stellt die Vernetzung der Geräte dar. Das sogenannte "Head-4-Head-System" ermöglicht das Verbinden von bis zu vier Spielstationen. Ein schnelles Netzwerk wickelt die gesamte Kommunikation ab. Zu jedem System gibt es noch zwei dazu gehörige Präsentationsstationen, die dem Zuschauer Einblick in das Spielgeschehen geben. So wird der Benutzer per Video genauestens in die Funktionsweise und Möglichkeiten des Spieles eingeführt. Es handelt sich hierbei um eine Art interaktive Lernstation. Zudem geben Sie alle notwendigen Informationen ein und suchen sich einen bestimmten Charakter aus. In der speziellen "Replay-Station" bewegt sich das computergesteuerte Bild in der Art eines außenstehenden Betrachters über das gesamte Spielfeld und ermöglicht den optimalen Überblick über das aktuelle Spiel. Eine weitere Ergänzung stellt eine spezielle Kamera dar. Durch sie kann auch der Außenstehende am virtuellen Spektakel teilnehmen. Der Zuschauer erlebt auf einer Projektionswand oder auf Monitoren das Abenteuer live mit. Sie sehen den Spielverlauf aus der Sicht einer dritten Person. Auch bei der Tonerzeugung gibt es Neues zu berichten. In allen Helmen sind spezielle Mikrofone eingebaut, wodurch sich die einzelnen Spieler jederzeit unterhalten können. Doch das System geht bei der Übertragung der Sprache noch einen Schritt weiter. Ein eigens entwickelter Computer kann anhand von elektronischen Stimmschablonen jede Stimme entsprechend der eingenommenen Rolle verfrem-

Spiele im Überblick

Spiel

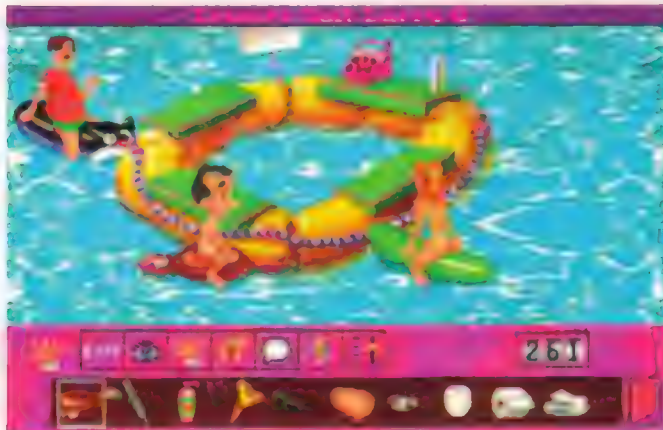
Legend Quest
Dactyl Nightmare
Capture The Flag
Gridbusters
Hero
Exorex
Cockpit
Battlesphere
Total Destruction
Flying Aces

Art

Rollenspiel
Strategie
Rollenspiel
Sportsimulation
Strategie
Kampfspiel
Flugsimulation
Weltraumsimulation
Stockcarsimulation
Flugsimulation

Leisure Suit Larry 6 - Shape Up or Slip Out!

Ein Mann für alle Fälle...



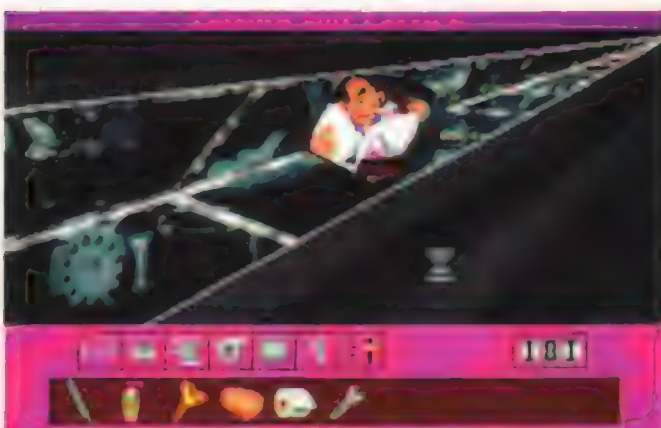
Der Mythos im Polyesteranzug ist zurück. Die Fönfrisur ist zwar etwas ausgedünnt und der Bauch ein bißchen dicker, aber hormonell ist Larry Laffer so fit wie noch nie. Wie erwartet, dreht sich auch im fünften Teil alles um die Eroberung des schönen Geschlechts.

Wieso eigentlich fünfter Teil? Die einfache Erklärung für die Versionsnummer 6 geht auf ein Versprechen zurück, das Al Lowe vor einigen Jahren der Fachpresse gegeben hatte: "Larry 4 wird es nie geben!" kündigte der - damals stark entnervte - Larry-Schöpfer an. Als er sich dann aber doch an-

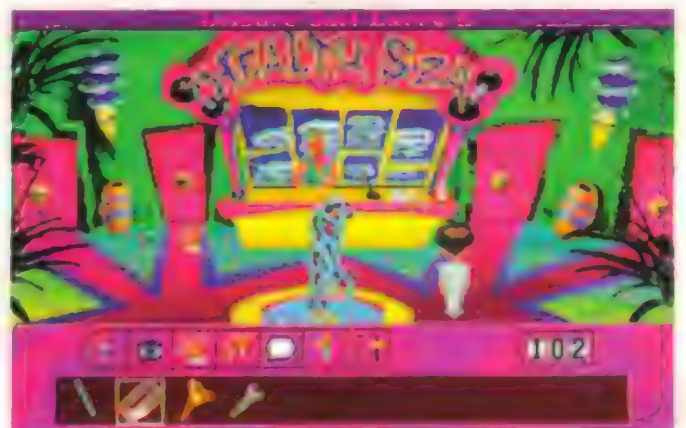
ders entschied und sein Versprechen nicht brechen wollte, taufte er die vierte Folge kurzerhand Larry 5. Das große Abenteuer beginnt diesmal am Strand von Los Angeles. Unter allen Sonnenanbetern wird ausgerechnet Larry Laffer für die Teilnahme an der Fernsehshow "Stallions" (zu deutsch "Hengste") ausgewählt. Als

Gewinner des zweiten Preises darf er sich über zwei Wochen Club-Urlaub an der Costa Lotta freuen. Nach allen nervenauflösenden Abenteuern, die er zuletzt hinter sich gebracht hat, erscheint ihm dieser Gedanke auch durchaus als verlockend. In der Sonne liegen, Cocktails nippen und mit jeder Menge Mädchen flirten - alles vom

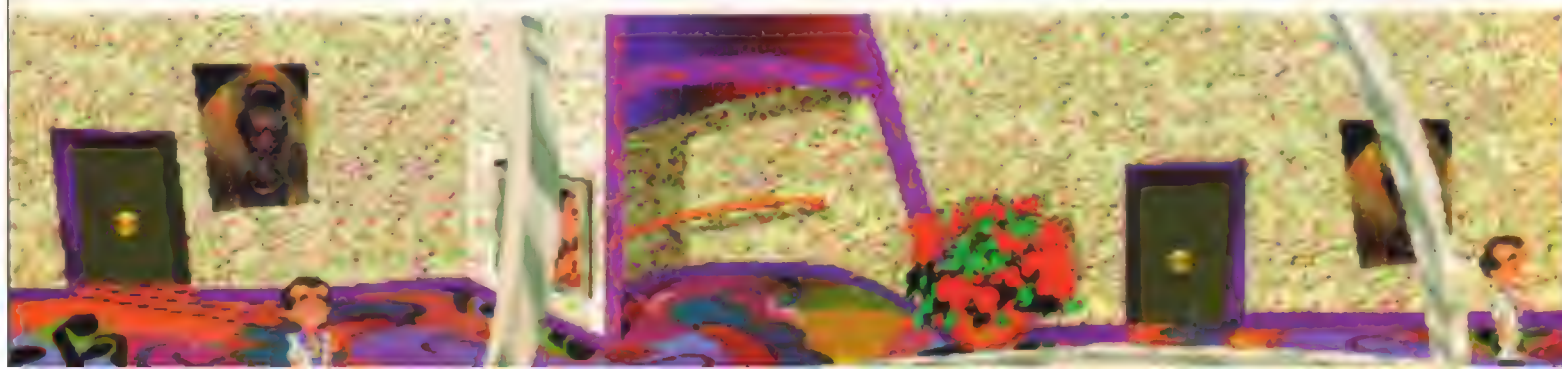
Feinsten! Leider entpuppt sich sein Hotel, das "La Costa Lotta's", als Erlebnishotel für Körperbewußte. Keine Cocktails, kein kühles Bier, sondern Mohrensaft und Mineraldrinks. Außerdem sind die weiblichen Gäste weniger auf einen Urlaubsflirt als auf ihr tägliches Aerobic-Training aus. Hier eine Freundin zu finden, ist also



Zu Traumfrau Shamara führt nur ein Weg: Der Speiseaufzug befördert Larry ins Penthouse.



Das Fitnesszentrum des Hotels - der Mann hinter der Theke liebt Männer wie Larry...



Der Larry-Mythos

1987

Der erste Teil von Larry Laffers Abenteuern schlug ein wie eine Bombe. Innerhalb weniger Monate nach dem Erscheinen von *Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards* konnte in ganz Deutschland kein größerer Industriebetrieb und keine Universität mehr betreten werden, die nicht mindestens eine Raubkopie des Erwachsenen-Adventures im Rechnernetz hatte. Trotz seines machohaften Auftretens und seiner unmissverständlichen Absichten sicherte sich Larry Laffer auch einen Platz im Herzen vieler weiblicher PC-Spieler: Das ganze Spiel war nämlich dermaßen mit Klischees überladen, daß es schon wieder amüsant war. Das Ziel des ersten Larry-Abenteuers war, eine Frau für Larry zu finden, was mit dem aufreißerhaften Outfit und dem nicht gerade vorteilhaften Aussehen des Anti-Helden nicht einfach war. Mittels der Cursortasten und dem Eingeben von einfachen englischen Befehlen (Say Hello, Give Drink usw.) steuerte man Larry durch die Räumlichkeiten seiner Stammkneipe "Lefty's", und wenn man an den Schlegern vor der Kneipe vorbeikam (erinnern Sie sich?) auch zu anderen interessanten Plätzen. Am Schluß des Abenteuers lernt Larry dann doch ein Mädchen kennen: Eve.

1988

Im zweiten Teil *Looking for Love (in several wrong places)* geht es heiß her. Eve hat Larry inzwischen wieder auf die Straße gesetzt. Der versucht sein Glück mit einem paar Lotterielosen und landet durch ein kleines Mißverständnis in einer Fernsehshow. Den Hauptpreis, eine Kreuzfahrt in der Südsee, staubt natürlich Larry Laffer ab. Die nächsten Etappen seiner Reise: Dampfer, Rettungsboot, Südseeinsel. Doch Larry hat Glück im Unglück, denn auf der Insel findet er nicht nur Piranhas und Treibsand, sondern auch seine große Liebe. Die Mulahula-Schönheit Kalalau gibt ihm das Jawort.

1989

Daß man sich mit seiner "großen Liebe" auch täuschen kann, stellt Larry zu Beginn von *Passionate Patty in Pursuit of the Pulsating Pectorals* fest. Seine Frau wirft ihn raus, da sie sich nach diversen peinlichen Erlebnissen mit dem Schwerenöter doch mehr zum eigenen Geschlecht hingezogen fühlt. Larry verliert seinen Job in der Firma seines Schwiegervaters und irrt durch den Dschungel der Südseeinsel, bis er im Casino auf *Passionate Patty* trifft. Nachdem er sich bei einer Anwältin die Scheidungspapiere besorgt hat, geht's ab ins örtliche Fitnesscenter, denn auf den breiten Schwimmreifen um Larrys Hüften scheint Patty nicht zu stehen. Nachdem er die Pfunde abtrainiert hat, ist sie bereit, ein Rendezvous mit Larry zu vereinbaren. Es kommt wie es kommen muß und die beiden beginnen ein Tête-à-Tête. Als Patty im Schlaf den Namen eines anderen Mannes murmelt, ist Larry tödlich gekränkt und trollt sich. Ab jetzt übernimmt der Spieler die Rolle von *Passionate Patty*, die sich verzweifelt auf die Suche nach Larry macht. Natürlich gibt es ein Happy End und die Turteltauben werden wieder glücklich vereint.

1991

Auch in Teil 5 *Passionate Patty Does a Little Undercover Work* gibt es zwei verschiedene Handlungsfäden. Larry wird von der PornProdCorp für das Casting einer Fernsehshow angeworben. Für "America's Sexiest Homevideo" soll ausgerechnet er die Mädchen aussuchen. Patty hingegen wird vom FBI angeheuert, um undercover gegen die Kriminalität im Showbusiness zu ermitteln. Larry 5 spielt in verschiedenen Schauplätzen quer über die USA. Außerdem kann der Spieler auch hier wieder sowohl in Larrys als auch Pattys Haut schlüpfen. Ganzheitlich betrachtet ist dieser Teil bis jetzt der absolute Höhepunkt der Serie.

CD FUTTER Seite merken!!! Günstiger wird's nicht mehr CD-ROM Spiele

Power Games 93	44,-
Jones in the f.Lane	53,-
Kings Quest 5	59,-
Space Quest 4	59,-
Just Games	59,-
House of Games	59,-
Game Power	45,-
Sherlock Holmes I	59,-
Sports Best	60,-
Battle Chess	61,-
Jukebox	61,-
Chessmaster 3000	65,-
Dracula Unleashed	111,-
Secret weapons	65,-
Mad Dog Moe	109,-
Lost in Time I+II	115,-

Die besondere CD

Guinness book of records	63,-
Animals of S.Diego	66,-
Bertelsmann Lexikon	
- Geschichte	125,-
- Universallexikon	122,-
- Chronik d.20.Jahrh.	189,-
Reiseführer Irland	75,-

DINO CD's



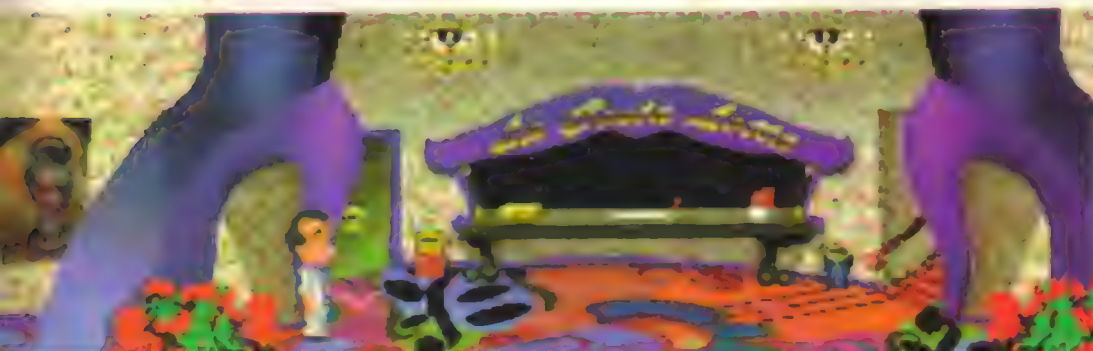
Dino Adventure	66,-
Dinosaurier Safari	99,-
MS.Dinosaur	133,-

Auf Disketten für 39,90 DM
Shareware-Spielpaket 3

Notrus, Wheel of Fortune, Noid, Golf 20-Billard, Pole Position, Scooter, Air Warrior Demo, Robo Maze 3, Robot, Cornish, Combine, Puzzle, Sherlock, Jigsawpuzzle, Elendrobody, P.A.N.I.K., DrGeneration Demo, Kingdom of Syre, Clyde's Adv., Staloon, Hoosier City, Egypt Man, Mindwaste, Overkill, Eddie's Chest, Spider Pinball, Math Rescue, Ninja Rabbit, One must fall, Hexagon, World alive, Space Chase I, Baron Baldric, Catch Simons, Cyber Chess, Hero's heart, Night Raid, Ken's Labyrinth, Jetpack und Energemanager

Bei Bestellungen von 3 CD's
eine Überraschung CD
gratis!

TOPSHARE Hans-G Röpk
Wilhelm Buschstr. 41
38723 Seesen
Tel. 05384/1680
Fax 05384/280 BTX röpk
Preisliste kostenlos
Versandkosten
Vorkasse + 4,- ; NN + 9,-
Ausland nur Vorkasse + 10,-



Larrys Traumfrauen



Gammie

Diesem Mädchen begegnet Larry bereits beim "Einchecken". Beim ersten "Abchecken" der Loge beichtet sie ihm auch gleich ihren größten Wunschtraum: Um die

Hüften und darunter hat sie ein paar Pfunde zu viel. Wenn Larry es schafft, die kaputte Fettpolster-Absaugmaschine im Hotel wieder in Gang zu bringen, verspricht sie ihm, den "glücklichsten Mann" der Welt aus ihm zu machen.



Burgundy

Burgundy gibt jeden Abend Country-Songs in der Blues-Bar zum besten. Mit Möhrensaft und Mineraldrinks kriegst Larry diese Frau bestimmt nicht rum. Etwas

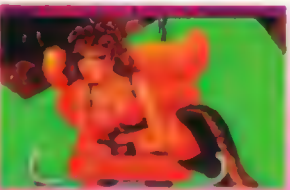
anderes wären da schon ein oder zwei Six-Packs Bier. Bloß woher soll Larry den Gerstensaft bekommen?



Charlotte

Charlotte will weder Blumen noch Schmuck: Ihr verlangt es nach einem Satz Batterien, ja richtig gelesen, Batterien. Wenn Larry

würde er ihr diesen Gefallen sicher nicht tun. Für die Lösung des Adventures ist diese Gefälligkeit aber dennoch notwendig.



Thunderbird

Oh je! Was Thunderbird wohl mit den Handschellen anstellen will, die Larry für sie besorgen soll? Na was wohl! Ein Mädchen,

das den ganzen Tag im Kraftraum verbringt, wird sicherlich nicht viel Sinn für das haben, was Otto Normalverbraucher unter Streicheleinheiten versteht.



Cav

Larry's Versuche, am Aerobic teilzunehmen sind leider zum Scheitern verurteilt. Vielleicht kann er Cav, die Aerobic-Trainerin, dazu bewegen, bei einem

Saunagang alle Hüllen fallen zu lassen? Ins Schwitzen kommt er bei dieser Traumfrau auf alle Fälle!



Shamara

Soviel wie Shamara verlangt keine andere. Sie will Schmuck, Blumen, Champagner und noch mehr, bevor sie bereit ist, sich mit ihm abzugeben. Dafür hat sie aber auch

am meisten zu bieten. Wenn Larry es schafft, das Herz dieser Frau zu erobern, findet das Adventure ein Happy End.



Rose

Larry begegnet Rose im High Colonic Treatment Room. Wenn Larry für die bildhübsche Blumenliebhaberin einen Strauß

Blümchen besorgen kann, erteilt sie ihm eine "Spezialbehandlung". Leider stellt sich Larry etwas ganz anderes darunter vor als Rose.



Shablee

Shablee, die im Schminkkurs zu treffen ist, wünscht sich nichts sehnlicher als ein hübsches Abendkleid. Wenn Larry ihr diesen Wunsch erfüllt, erlebt er mit

Shablee eine überaus romantische Nacht am Strand - vorausgesetzt er weiß, wie man verantwortungsbewußt mit seiner und anderer Menschen Gesundheit umgeht.



Merely

Ihre Vorliebe sind gefährliche Hobbies. Zum hoteleigenen Bungee-Jumping-Turm hat sie aber leider keinen Schlüssel. Larry kann sich für den freien

Fall zwar nicht gerade begeistern, aber den Schlüssel besorgt er ihr gerne. Leider kommt Larry auch hier nicht ungeschoren davon: Ein Sprung ins kalte Naß läßt sich kaum vermeiden.



Wenn ein Mann in die Jahre kommt und noch dazu weder besonders attraktiv, intelligent oder reich ist, hat er nur eine Chance, wenn er am Ball, besser gesagt an den Bällen, bleiben will: Er muß besonders überzeugend vortäuschen, er wäre intelligent, reich und attraktiv. Ein kleiner Gefallen zur rechten Zeit tut dann vielleicht das Übrige. Die Mädchen, die Larry im La Costa Lot's kennenlernen, haben jede Menge kleiner Wünsche und so kommt Larry Laffer diesmal gehörig ins Schwitzen.



Statt Haute Cuisine gibt's hier nur Essen vom Imbiss-Stand. Fast Food für Gesundheitsbewusste.

selbst für einen routinierten Aufreißer wie Larry Laffer kein Zuckerschlecken

Für mich...

Das Abenteuer beginnt an der Rezeption des La Costa Lotta's. Nachdem Larry sich den Zimmerschlüssel geholt hat, kann er seine Suite genauer untersu-

chen. Offensichtlich ist alles so wie man es für ein Luxushotel erwarten kann: Die Klospülung ist defekt, aus dem Wasserhahn kommt braune Brühe und vor der Zimmertür steht ein laut brummender Getränkeautomat. Wie den Hotelprospekten aber zu entnehmen ist, ist immerhin für ein reichhaltiges Unterhaltungsprogramm gesorgt. Aero-



Das La Costa Lotta's: Idyllisch gelegen. Na, wenn's hier keine Mädels gibt...

bic, Schlamm-bäder, Sauna, Schminkkurse, Bungee-Jumping und so weiter. Leider ist das alles nicht das, was Larry sich unter guter Unterhaltung vorstellt. Also, nichts wie runter an die Rezeption und nach Mädchen Ausschau gehalten! Der weibliche Portier wäre da bereits ein interessantes "Medium". Gam-mie ist auch grundsätzlich nicht

abgeneigt. Allerdings stellt sie eine Bedingung, wenn Larry ihr näherkommen möchte. Er muß die defekte Wundermaschine im Gesundheitstrakt des Hotels reparieren, mit der unliebsame Fettpölsterchen an Beinen und Hinterteil abgesaugt werden können. Auf den Weg durch das La Costa Lotta's lernt Larry natürlich noch weitere Damen

dongle ware

Jetzt neu!!

Hochauflösende, phantastische Grafik

Über 140 verschiedene Spielelemente

Simulation physikalischer Effekte

Deutsche Anleitung und Spieltexte

nur 69 DM

100 Landschaften mit jeder Menge unterschiedlichen Denk- und Geschicklichkeitsaufgaben für wochenlangen Spielspaß

PowerPlay 1/94 - Ein Geschicklichkeitsspiel der Oberklasse zu einem sehr vernünftigen Preis. Kaufempfehlung!

MacEasy 12/93 - Wertung: Spielbarkeit & Fun = genial. Kaufempfehlung!

DOS-Sharware 1/93 - Oxyd hat gute Chancen ein Klassiker wie PacMan oder Tetris zu werden!

Neuartiges, absolut fesselndes Spielprinzip

Perfekte Maussteuerung

Realistische Soundeffekte

OxydTM

magnum!

BMPC, Amiga, Macintosh und Atari ST/LL/Flash

Direkt- und Fachhändlervertrieb: Dongleware Verlags GmbH
Postfach 1183 • D-68138 Neckargemünd • Telefon/Fax (0 62 23) 87 40

Fachhändlervertrieb: Leisuresoft Vertriebs GmbH • Telefon (0 23 83) 680 Fax (0 23 83) 57 118
Gegen einen Umlagebeitrag von 5 DM in Briefmarken erhalten Sie direkt vom Dongleware Verlag eine Demoversion von OxydTM magnum! gratis! Bitte geben Sie Ihr System an.
* Verkaufspreis inklusive Mehrwertsteuer zzgl. ca. 10 DM Versandkosten





An diesem Strand eine Liebesnacht mit Shablee - mmmh, das wäre etwas...



Nachdem die Fett-Absaugmaschine repariert ist, bekommt Gammie ihr Fett weg!

kennen und eigenartigerweise haben sie alle etwas gemeinsam: Keine läßt sich auf Larry ein, bevor er ihr nicht einen besonderen Wunsch erfüllt hat. Burgundy, die Sängerin aus der Hotelbar, verlangt nach ein paar kühlen Bierchen, Shablee, auf die Larry im Schminkraum trifft, wünscht sich ein schönes Abendkleid, und die schöne Merely möchte den Schlüssel für den Bungee-Jumping-Turm.

... soll's rote Rosen regnen!

Für Spieler, die mit dem Sierra Mausinterface vertraut sind, entfällt jegliche Einarbeitung. Gegenstände können wieder durch vorheriges Anklicken des entsprechenden Aktionssymbols betrachtet, aufgenommen oder benutzt werden. Mit den beteiligten Charakteren kann Larry durch Anklicken mit dem



Eine Darmspülung ist eine feine Sache. Larry ist vor Begeisterung ganz von den Socken.

Statement



Die Story ist diesmal nicht ganz so spektakulär wie in früheren Abenteuern. Kein Schiffbruch, keine Totschläger und kein KGB-Agent bedroht Larrys Leben. Soll die Suche nach einer Frau etwa alles sein, was dem Käufer geboten wird? Nachdem man allen Mädchen im Hotel bei ihren Problemen weitergeholfen hat, stellt sich heraus: Ja! Wenn man den

Spielspaß der Leisure Suit Larry-Reihe als Fieberkurve anzeichnet, ist Larry 6 sicherlich der Tiefpunkt ihres Verlaufs. Nachdem man von Teil 1 bis 5 eine stetige Steigerung beim Einfallsreichtum für die Hintergrundstory gewohnt war, ist das "Angegrabe" im La Costa Lotta's doch recht banal. Trotz allem zieht das liebeshungrige Männchen im Polyesteranzug noch immer von dem Mythos, der in den letzten Jahren um ihn entstand. Eingefleischte Larry-Fans werden das Spielen von Shape Up or Slip Out genauso unterhaltsam finden wie eh und je. Ansonsten zeigt sich das Spiel von der gewohnt frivolen Seite. Larrys Sprüche sind noch genauso schlüpfrig wie in seinen jungen Jahren und die Gags in dem Spiel laufen allesamt auf das "eine" hinaus: Wer macht erwas aus dem Spiel für Erwachsene sucht, das pflichtige Unterhaltung bietet ohne in die Pornographie oder den Triumphsinn abzurutschen, hat derzeit zu diesem Adventure keine Alternative. Der Schwierigkeitsgrad und damit auch die Länge ist für Sierra Verhältnisse recht hoch bemessen. An zwei oder drei Abenden ist das Spiel nicht zu lösen. Für Larry-Fans also eine Herausforderung.

Sprechblasen-Symbol ins Gespräch kommen. Leider besteht dabei keine Wahlmöglichkeit zwischen verschiedenen Sätzen. Die einzige auffallende Neuerung ist eine Programmfunktion, die den Spielstand alle x Minuten (frei wählbar) automatisch speichert. Auch grafisch hat sich im Vergleich zu Larry 5 nicht viel getan. Die Zeichnung und Animation der

Figuren entsprechen dem Stand von damals - der 320 mal 200 Pixel-Modus hätte eigentlich mehr zu bieten. Beim Sound wird dafür jetzt auch der General Midi-Standard unterstützt was Larry 6 wenigstens in dieser Beziehung von den ersten vier Teilen abhebt.

Thomas Borovskis ■

SPECS & TECS

EGA	Textstar
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
2MB or	SoundMaster
HD 11 MB	Roland
MEM500 KB	General Mod

BESONDERHEITEN
- Läuft auch unter Windows im Fenster

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Sierra

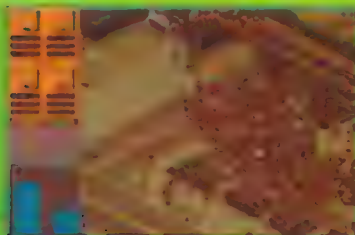
RANKING

Adventure			
75%	85%	85%	89%
Graphic	Sound	Handling	Spieleinsatz
Spieldauerzeit			
Handbuch			
Spiel			
Kopierschutz			

AMERIKA – JETZT BIST DU DRAN!



"Syndicate... Eines der richtungsweisenden Spiele dieses Jahrzehnts." PC Player: 89%
 "Syndicate... Vielleicht das intelligenteste und beste Spiel aller Zeiten." Powerplay: 90%



Jetzt ist der amerikanische Kontinent von Alaska bis Argentinien außer Kontrolle geraten. Als Anführer eines Syndikats müssen Sie alles Nötige tun, um die aufständische Bevölkerung wieder auf Ihre Seite zu bringen, bevor die gegnerischen Syndikate in den dunklen und korrupten Straßen Amerikas die Macht übernehmen.

Um Ihnen bei den 21 brandneuen Missionen zu helfen, stehen Ihnen eine ganze Reihe gefährlicher Waffen und Geräte zur Verfügung, die Sie zur Unterstützung Ihrer Agenten einsetzen können.

Sie haben jetzt sogar die

Möglichkeit, Ihre Agenten als unschuldige Zivilisten zu tarnen, damit sie sich unauffällig unter das Volk mischen können, bevor sie ihre Maschinenpistolen ziehen. Oder Sie aktivieren ein Leuchtfeld mit Zielsucheinrichtung, um Luftmächte einzuberufen, die gegnerische Gefahrenzonen ausschalten.

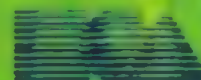
Diese komplett deutsche Zusatzdiskette enthält außerdem eine Netzwerkunterstützung für bis zu acht Spieler mit speziellen Multiplayer-Missionen. Jetzt wird sich zeigen, wer wirklich Ihr Freund ist...

Syndicate - American Revolt.™

Die Zukunft ist noch dunkler geworden.



BULLFROG
AMERICAN REVOLT™



AMERICAN REVOLT™

SYNDICATE™ DATA DISK



Falls Sie Schwierigkeiten haben, dieses Spiel im Handel zu erwerben, wenden Sie sich bitte an EA DIREKT, Tel.: 05241/24307, Fax: 05241/24244.

Vertriebt durch Electronic Arts GmbH, Weber Str. 15, 31132 Garbsen



© 1993 Bullfrog Productions Ltd.
 Syndicate und Electronic Arts sind
 Warenzeichen von Electronic Arts.

B-Wing

Flügelstürmer

LucasArts legt eine weitere Ergänzung zu X-Wing vor: den B-Wing, einen neuen Raumjäger inklusive sechs historischen Missionen und einer kompletten Tour of Duty.

Wenn Sie X-Wing mit Begeisterung gespielt haben, dann sollte Sie auch diese Erweiterung (die den Besitz von X-Wing allerdings voraussetzt) interessieren. Über die Raumkampfsimulation selbst gibt es nicht mehr viel zu sagen (vgl. PC Games 5/93), deshalb werden wir uns darauf beschränken, die spieltechnischen Aspekte von B-Wing zu beleuchten.

Ein neuer Raumjäger

Der B-Wing ist der neueste Raumjäger der Allianz und, wie man nach ausgiebigen Testflügen bestätigen kann, eine prächtige Maschine. Es handelt sich dabei um einen schweren Raumjäger, der mit drei Lasern, drei Ionenkanonen und zwölf Protonentorpedos bestens bewaffnet ist und außerdem über stärkere Schil-



Geschulte X-Wing-Piloten müssen sich nicht lange an das neue Cockpit gewöhnen.

de als der Y-Wing verfügt. Sehr schön ist auch, daß trotz dieser starken Ausrüstung die Flugleistungen nur geringfügig unter denen des X-Wing liegen. Die Daten (X-Wing-Werte in Klammern): Normalgeschwindigkeit 90 (100), Höchstgeschwindigkeit 137 (150), Kampfgeschwindigkeit (Laser plus eins) 80 (88). Hauptaufgabe des B-Wing ist

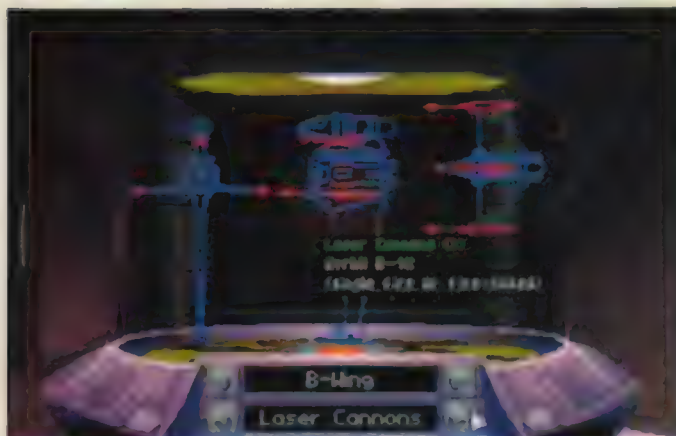
der Angriff auf gegnerische Großraumschiffe wie Korvetten, Fragotten und Sternenzerstörer, und dafür ist er dank seiner Schilde und Feuerkraft gut geeignet. Unter anderem ist es damit möglich, mit bloßen Händen (soll heißen nur mit dem Laser) eine Nabulon B-Fregatte auszuschalten. Selbstverständlich kann man



Neue Missionen erfordern neue Aufträge. Der ergraute Commander erteilt die Instruktionen (oben).

mit dem B-Wing erst mal im Trainingsgelände üben, noch mehr Übung im Umgang mit der Maschine erhält man bei sechs historischen Missionen, die meiner Meinung nach genau den richtigen Schwierigkeitsgrad haben. Die Tour of Duty 5 besteht aus 24 (!) Missionen, von denen ungefähr die Hälfte mit einem B-Wing absolviert werden. Der Rest sind Missionen mit anderen Jägern. Auch hier hat LucasArts nicht den Fehler gemacht, die Schwierigkeit unnötig zu steigern (man erinnere sich an Wing Commander: Secret Missions bzw. Special Operations), denn das ganze bewegt sich auf dem Level des Basis-spiels, das ja auch nicht ganz einfach ist. Kurz und gut: mit X-Wing liegt eine gelungene Ergänzung eines hervorragenden Spiels vor, mit der nicht nur der Hersteller Geld verdient, sondern die auch dem Spieler Freude bereitet.

Peter Freunsch



Optisch nicht ganz so ansprechend wie der X-Wing, erweist sich der B-Wing als schlagkräftig.

SPECS & TECS

EGA	Testator
VGA	Mouse
SVGA	Joytech
EMS	AdLib
386 or	SoundBlaster
4MB	Robot
16MB	General Mill

BESONDERHEITEN

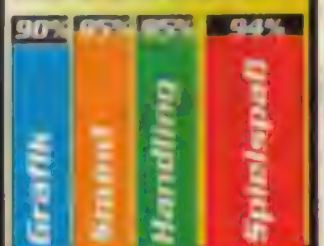
- Installiert Sprache
passend zum Basispiel

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
MicroProse

RANKING

Simulation



Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	normal

Syndicate Data Disk American Revolt

Das Syndikat ist zurück

Bullfrog hatte schon beim Erscheinen von Syndicate angekündigt, dem Spiel eine Datendiskette folgen zu lassen. Auf der einen Seite garantierten die knappen 50 Aufträge nicht gerade ewige Motivation, zum anderen war die angekündigte Netzwerkversion von Syndicate zum ursprünglichen Erscheinungstermin noch nicht fertig.

Die nun vorliegende Datendiskette spielt in der Zeit nach der Welteroberung durch Ihr in Syndicate gespieltes Syndikat. Alle Ihre Agenten wurden mit Körperteilen V3 ausgerüstet und sämtliche bekannten Waffen wurden entwickelt. Doch mit einem Schlag revoltiert Gesamtamerika und schafft es, sich Ihrer Kontrolle zu entziehen. Natürlich können Sie so einen

Schlag nicht auf sich sitzen lassen und haben nun die Aufgabe, den gesamten amerikanischen Kontinent in insgesamt 20 neuen Missionen zurückzuerobern.

Amerika schlägt zurück...

Der Schwierigkeitsgrad der Missionen wurde stark angehoben, speziell die schon im

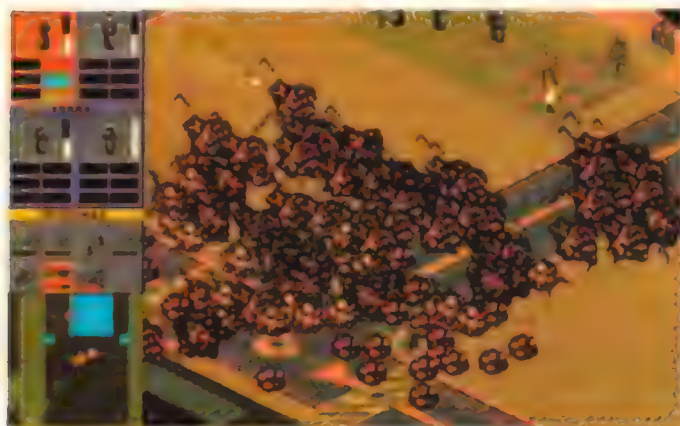
Der Luftangriff

Wenn der Gegner Ihnen die schwerbewaffneten Feind-Cyborgs gleich in ganzen Rudeln auf den Hals hetzt oder wenn sich Ihr Zielobjekt in einem Schlupfloch versteckt hat, das nur mit schweren Waffen erobert werden kann, ist die Luftwaffe eine gern gesehene Hilfe. Zehn Sekunden nachdem Sie Unterstützung angefordert haben, sollten Sie das Einsatzgebiet weitläufig perzuriert haben, denn der Einsatz der Luftwaffe ist verheerend. Dafür werden Ihnen bei jedem Einsatz aber auch gleich 50000 Credits von Ihrem Konto abgebogen.



Der Mehrspielermodus

Neben den 20 neuen Missionen kann die Datadisk auch noch mit einem zweiten, lange erwarteten Feature aufwarten: dem Mehrspielermodus. Vorausgesetzt Sie verfügen über ein NETBIOS-kompatibles Netzwerk, haben Sie mit der Datendiskette nun die Möglichkeit, zehn verschiedene Bezirke mit bis zu acht Spielern unsicher zu machen. Eine wichtige Einschränkung ist aber, daß jeder Teilnehmer der Mehrspieleroption eine eigene Version von Syndicate installiert haben muß und daß alle Versionen für die gleiche Sprache konfiguriert sein müssen.

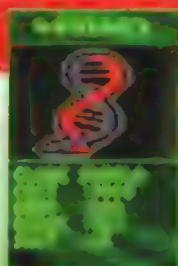


Original-Syndicate schwierige Station Atlanta ist fast nicht zu erobern. Alle feindlichen Syndikate haben sich hier gegen Sie verschworen und machen mit Lasern, Raketenwerfern und Miniguns Jagd auf Ihre ar-

men Vier. Härter geht es wirklich nicht mehr! Diese Zusatzdiskette ist ein absolutes Muß für jeden Fan von Bullfrogs Überflieger Syndicate.

Lars Geiger ■

Der Tarnschild



Hierbei handelt es sich um einen neuartigen, neuro-elektronischen Tarnmechanismus, der es Umstehenden nach dem Einschalten nicht mehr ermöglicht, Ihre Cyborg-Spezialagenten von der normalen Stadtbevölkerung zu unterscheiden. Leider funktioniert der Tarnschild nur in den neuen Mehrspielerszenarien, denn computergesteuerte Feind-Cyborgs durchschauen diese Tarnung ohne Probleme.

SPECS & TECS

EEA	Testatur
VGA	Man
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 or	SoundBlaster
HD 1 MB	Roland
MEMS 5 MB	General Mod

BESON RHETEN
- jetzt a -
Netzwerk spielbar

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
Bullfrog

RANKING

Strategie-Action			
85%	90%	90%	95%
Grafik	Sound	Handling	Spieldesign
Spieleranzahl 1-8			
Handbuch deutsch			
Spiel englisch			
Kopierschutz normal			

**können wir Ihnen auch nicht bieten.
Aber viel hat nicht gefehlt
vergleichen Sie selbst!**

SIMULATION / STRATEGIE

1866	V	79.99
Archus A 320 America	A	79.99
Acies of the Pacific	A	58.99
Acies of Pacific Mission Disk	A	29.99
Acies of Pac plus Miss Disk	A	79.99
Acies over Europe	V	72.99
Archon Ultra	V	79.99
Aufbruch Ost	V	84.99
A Train	V	88.99
A Train Construction Set	V	39.99
Battle Isle Data Disk 2	A	49.99
Battle Team (Bat Isle+Data1)	V	72.99
Battle Isle 2	V	79.99
Big Sea	A	64.99
Blasting Steel	V	74.99
Burn 51 Data 1 A:A+2 S:A	V	34.99
Burritone	V	79.99
Buzz Aldrin Race into Space	A	88.99
Civilization	V	89.99
Chess Master's Blaise and 1	V	89.99
Chessington Columbus	V	79.99
Crash of Steel	E	59.99
Columbus plus Data Disk 1	V	74.99
Cyber Race	V	79.99
Dagbliss	A	89.99
Der Pfadfinder	V	79.99
Die Siedler	V	79.99
Eight Ball Deluxe	A	94.99
Elite 2 - Frontier	A	79.99
Empire Deluxe	E	71.99
F 15 Strike Eagle 3	A	89.99
Falcon 3.0	A	99.99
Falcon 3.0 Camp Disk 1	A	54.99
MIG 29 (Mission 1 Falcon 3.0)	A	92.99
Fields of Glory	A	99.99
Flugsimulator 5.0	V	129.99
Fugamulator 6.0	E	99.99
Gunship 2000	A	99.99
Gunship 2000 Mission Disk	A	54.99
Hanabi	V	79.99
Mixed Gums	A	89.99
History Line 1914 - 1918	V	64.99
Impassable Gamell	A	79.99
Kingmaker	V	64.99
Mad News	V	79.99
Master of Orion	A	92.99
Pacific Strike	A	88.99
Pacific Strike Speech Pack	A	39.99
Patrol	A	79.99
Penhouse Hot Num Deluxe	V	52.99
Pintal Dreams	A	99.99
Pirates Gold	V	89.99
Pizza Connection	V	79.99
Privateer	A	82.99
Privateer Speech Acc Pack	A	39.99
Privateer Special Operations 1A	V	92.99
Protostar	V	99.99
Railroad Tycoon Deluxe	A	79.99
Railway Challenge	V	84.99
Red Baron + Mission Disk	V	79.99
Seven Cities of Gold	E	82.99
Silver Ball (best PC-Support)	A	82.99
Sin Farm	V	79.99
Sat 92	V	99.99
Spearshead Hot (Win / DOS)	V	79.99
Speed Racer	A	84.99
Scelurus	E	99.99
ESN-21 Seawolf	A	79.99
Star Control 2	A	64.99
Starlord	A	92.99
Strike Commander	A	99.99
Strike Com Speech Pack	A	39.99
Strike Com Technical Op 1	A	39.99
Stunt Island	V	89.99
Suburb 2050	A	92.99
Syndicate	V	74.99
Syndicate Data Disk	V	39.99
Tale a Brave Pintal Wind	A	74.99
Terminator 2 - Chess Wars	A	64.99
T F A	A	84.99
The more incred. Machine	V	84.99
Tornado	A	79.99
Victory at Sea	E	79.99

**ROLLENSPIELE/
ADVENTURES**

Alone in the Dark	V	\$8.99
Battle's Slay	V	\$4.99
Battleground Remastered	V	\$5.99
Companions of Xanth	E	\$4.99
Cosmic Spacehead	V	\$2.99
Darlands	V	\$9.99
Dark Sun-Shattered Lands	E	\$4.99
Das erste Auge	V	\$9.99
Das zweite Auge 2	V	\$9.99
Day of the Tentacle Remastered	V	\$2.99
Der Schatz in Silberstein	A	\$8.99
D'Almeida	A	\$8.99
Dune 2	V	\$9.99
Eyes of Beholder 3	V	\$9.99
Fantasy Empires	E	\$4.99
Fantasia	V	\$1.99
Forgotten Castle	A	\$8.99
Freddy Pharoar	V	\$3.99
Outline 1	V	\$9.99
Hand of Fate (Myranda 3)	E	\$4.99
Hand of Fate (Myranda 3)	V	\$4.99
Inca 2 - Wiracocha	V	\$8.99
Indiana Jones 4	V	\$9.99
Intelligent until caught	A	\$8.99
Ishar 2	V	\$9.99
Lands of Lore	V	\$12.99
Leisure Suit Larry 8	E	\$4.99
Leisure Suit Larry 9	V	\$9.99
Lost Spirit of the Rainforest	E	\$4.99

SPIELESAMMLUNGEN

Classic Power Compilation V 79.99
(Arcs of the Pacific, incredible Machine
Space Quest II)
Computer Lessons 2 V 64.95
#10 St. Regis Pacific and Saint George 2!

Excellent Games A 64.99
(Car & Driver, James Bond 2, & W. W. W. (Wonder
Penguins 3))

Fantastic Worlds A 79.99
Pirates, Puppets, Raging Monoceros!

Lords of Power V 75.95
(Rimmed Tyson, Red Baron, Sam)

**ACTION/GESCHICKLICH-
KEIT**

Allen Breed	A	\$2.99
Bananas Returns	A	\$9.99
Battlefields	A	\$8.99
Big Bear	A	\$4.99
Body Blows	A	\$2.99
Cannibal Fodder	A	\$9.99
Fire and Ice	A	\$2.99
Krusty's Fun House	A	\$2.99
Lemmings 2: The Tribes	A	\$9.99
Amaz Lemmings	A	\$3.99
Legionnaire: Captive 2	A	\$9.99
Lollypop	A	\$2.99
Mama: Kumbal	A	\$2.99
Quaker	A	\$2.99
Quay: Magnum	V	\$4.99
Rampage of Perse 2	A	\$4.99
Sea Team	A	\$9.99
Street Fighter 2	A	\$4.99
Terminator 2029	E	\$2.99
Terminator Data Op. Score	E	\$3.99
Troddlers	A	\$2.99
Turbo 2	A	\$4.99
Van Job	A	\$4.99
Zoo	A	\$6.99

SPORT & Sport-Simulation

Amateur	V	64.00
Amateur Adults Pool Ball	A	66.50
Bandages Man Prop 20	V	67.00
Barney Manager	V	74.00
Beethoven One Grand Prix	A	84.00
Brass P. Sp. Football Pro 93	E	64.00
Chariot One Mile off Jam	V	65.00
Hallway	V	70.00
Indy Car Racing	V	70.00
Jimmy White Snooker	A	69.00
Joachim in Flight	A	74.00
Lords	A	30.00
Lions 300 Pro	A	87.00
Lions State Close for 300 Pro	E	41.00
Lothar Matthaus Football	A	64.00
Luther D. The Ultimate Cheer	A	60.00
NFL Coaches Club Football	A	79.00
NFL Hockey	A	70.00
Nyder Cup Golf	A	60.00
Sensible Soccer	A	64.00
Sinkin	V	84.00

IBM/PC CD-ROM

Alone in the Dark	V	\$2.99
A 320 Airbus	V	\$4.99
BAT 2: Cuban Conspiracy	V	\$9.99
Battle Chess 1.5 VGA	A	\$5.99
Battle Isle 2	V	\$9.99
Black Line Vol. 1	V	\$2.99
Black Max: Terror on Transonic	V	\$2.99
Black Line Vol. 2	V	\$2.99
Black Line: Lords of Doom: Return of Maxima: Hunt: Run: Escape		
Blue Fire	A	\$4.99
Burning Steel	V	\$8.99
Burntime	V	\$9.99

Cheesemaker: Big 2000	E	\$6.99
CD Run! Edition I	V	\$4.99
Chess: National Championships		
Core Super Games	V	\$4.99
Curse of Enchantia (Hamdon, Thunderbolt)		
Cyber Race	V	\$6.99*
Dale of Man Tentacle	V	\$6.99
Day Painter	V	\$2.99
Emil Quest	E	\$6.99
Eye of Beholder Trilogy (Teil 1 & 2)	V	\$6.99
Fairy Boat	E	\$4.99*
Heddy, Phobos	A	\$4.99*
Gouden 7: Het Verwarming	V	\$2.99
Game Master 2: Masters of Time, King + Queen 2: Masters of Time 2: Real Battle		
Golden 7: Verwarmt		
Hammer: 200 Shareware	V	\$9.99*
Hataryline 1914-1918	V	\$5.99
Inca	V	\$29.99
Inca 2 - Wiracocha	V	\$14.99
Jakarta Jones 4	A	\$9.99
Iron Melix	A	\$9.99
Jurassic Park (Dino Park)	A	\$4.99
Kings Quest 5	A	\$9.99
Kings Quest 6	A	\$9.99
Labyrinth of Time	E	\$6.99
Land of Lure	V	\$9.99
Legend of Kyralia	V	\$9.99*
Lemmings 1: Coupespect	V	\$4.99*
Lillylisp	A	\$4.99*
Lost in Time	V	\$6.99
Maidling McGree	E	\$9.99
Man Enough	E	\$9.99
Marsquake	A	\$6.99*
Marsquake Collector's	A	\$9.99
Marsquake Show: Savage Monsters: Real Toughness 2.0 Real Scenery		
Napoleonic	A	\$9.99
Assembly, Brackets, Weapons		
Protostar	A	\$4.99
Rebel Assault	E	\$4.99
Return to Zork	A	\$6.99
Savage Quest 4	A	\$9.99
Spellcasting Party Pack	E	\$4.99
101: Bombers get all the parts. 25: Bomber		
Apocalypse 381: Spring Bull!		
Steve Commander	A	\$6.99*
The 7th Guests	A	\$29.99
Top Exec (Shareware)	V	\$4.99
Trojan 2	A	\$9.99*
Ultima Underworld 1 & 2	E	\$6.99
Ult. Underground 1 & 2	A	\$6.99
Wing Commander Deluxe	E	\$6.99
and: Secret Mission 1 + 2		
Wing Commander 2 Deluxe	E	\$8.99
with: Speech Pack and its Operating v. 2.		
Zappella - Giants of the Sky	V	\$6.99

Joysticks-Hardware-Zubehör

Physicks PRO	148 99
Thrustmaster Flight Control	148 99
die Weapon Game - Mars 2	229 99
die Rudder - Remake	229 99
Gravis schwarz	74 99
Gravis analog Pin	79 99
Gravis Game Pad	46 39
Gravis Simulator Game-Card	69 99
Competition Pro	
Mini-transparent Incl. 3,5" Box	58 99
Manix Deck - glas	69 99
Stand transparent einseitig	58 99
CD-ROM Laufwerk	449 99
Drehspeed Multisection einseitig	
(*Als Controller Soundblaster Pro de Luxe oder Soundblaster 16 ASP erforderlich.)	
Soundkarten	
Soundblaster Pro 2.0de Luxe	159 99
Soundblaster Pro de Luxe	229 99
Soundblaster SB 16	169 99
Soundblaster SB 16 ASP	469 99
Wave Ruler zur ASP 16	389 99

Handelsreisende immer zugleich Freigedächtnisse unter den Rechnungsführungen ab DM 2 (200 nur per Vorbescheid nach Vereinfachung). Informationskennzeichen werden nur in der Eingangsverteilung und unter Angabe der Rechnungsnummer beibehalten, während oder nicht ausstehend freigelegte Rücksendungen werden nicht eingerechnet. Verweigerte Sendungen werden mit einer Rüstkostenpauschale von DM 25 in Rechnung gestellt.

Versand 99 GmbH, Tel. 02403 - 21188 Fax 02403 - 35351, Jülicher Str. 53 - 55, 52249 Eschweiler

[illegible]

U.S.-Gold hat für Kingmaker einen historischen Hintergrund gefunden, der bislang noch nicht auf dem Computer zu sehen war: der Rosenkrieg.

Kingmaker

Es lebe der König



Mit Versen aus William Shakespeares "Heinrich VI." beginnt die Einleitung von Kingmaker, doch danach liegt es an Ihnen, welcher der königlichen Erben wirklich den Thron besteigt. Sieben gab es davon im Rosenkrieg, der von 1455 - 1485 England erschütterte und in dem zwischen den Häusern Lancaster (rote Rose) und York (weiße Rose) um den Thron gekämpft wurde. Ihre Aufgabe als anglicischer Fürst ist es, eines Erben habhaft zu werden, für den Tod aller anderen zu sorgen (auf dem Schlachtfeld oder auf dem Richtblock) und dann Ihren Favoriten zu krönen. Dann winkt der Titel des Königsmeisters, eben "Kingmaker".

Postenschacher

Spieltechnisch sieht das so aus, daß man eine von maximal sechs Parteien führt, die jeweils

aus mehreren Adligen besteht. Diese haben eine bestimmte Anzahl von Truppen und werden damit über die Landkarte geschickt, um königliche Erben einzusammeln und Widersacher aus dem Feld zu schlagen. Die Kampfkraft dieser Recken kann erhöht werden, indem man ihnen die einem zur Verfügung stehenden Titel verleiht (z. B. Earl of Westmoreland) oder sie mit einem Amt wie dem des Constable of the Tower of London etc. betraut. Diese Titel und Ämter werden ebenso wie Soldner und Schiffe im Laufe des Spiels an die Parteien verteilt, die sie dann an ihre Heerführer weitergeben. Natürlich schließen sich bisweilen auch noch neutrale Adlige den Parteien an. Die verschiedenen Truppenteile können zu recht ansehnlichen Heeren kombiniert werden, was gerade für Belagerungen sehr zu empfehlen ist. Allerdings kann es auch sehr

ernstlich wie einen Bauernaufstand kurzfristig nach Hause beordert wird.

Extra Schlachtsequenzen

Kommt es zur Schlacht zwischen zwei Heeren, so kann man diese selbst im Real-Time-Modus kommandieren, wobei es jedoch kaum zu unerwarteten Wendungen kommt. So bestehen dann die Gefechte meist aus einem simplen Aufeinanderprallen zweier Heerhaufen, wovon in beinahe allen Fällen der größere den Sieg davonträgt. Insgesamt merkt man Kingmaker sehr zu seinem Nachteil die Herkunft vom gleichnamigen Brettspiel an. Zufallsereignisse haben allzu sehr den Charakter des Ziehens von Ereigniskarten und auch die Truppenbewegung auf festdefinierten Feldern unterliegt in hohem

Maße den spieltechnischen Einschränkungen eines Brettspiels und

Kein Highlight

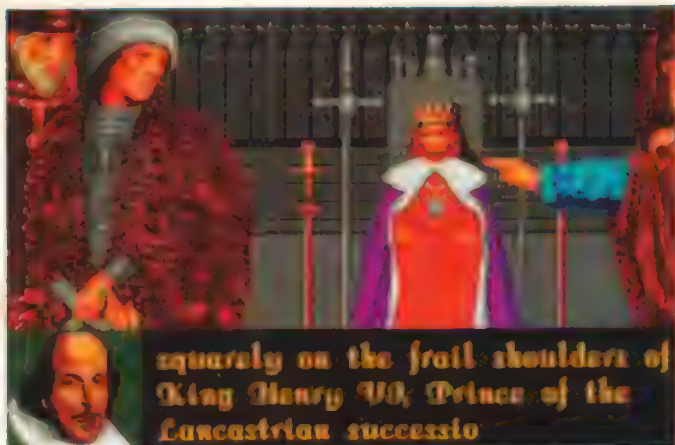
Andererseits wurde auf den entscheidenden Reiz eines Brettspiels unnötigerweise verzichtet auf menschliche Gegner. Hier also nochmals der Hinweis an die Hersteller von Strategiespielen, daß eine Mehrspieleroption (die eben auch in Kingmaker nicht vorhanden ist) immer sinnvoll ist. Denn das ist die beste Möglichkeit, die Probleme bei der Schaffung adäquater Computergegner zu umgehen. Speziell bei Kingmaker sind außerdem die langen Wartezeiten während der Zugphase des Computers zu bemerken: auch auf einem 486er dauert es ein paar Minuten, bis die nicht allzu originellen Züge der Computerspielder beendet sind.

Peter Freunschütz



Kingmaker kann als Strategiespiel zwar überzeugen, aber nicht beeindrucken.





Grafik, Sound und Gameplay bewegen sich im knapp überdurchschnittlichen Bereich.

Die Rosenkriege

Nachdem England zu Beginn des 15. Jahrhunderts den Hundertjährigen Krieg de facto verloren hatte (bis auf Calais waren alle Besitzungen auf dem Kontinent verloren), kam es im Jahre



1455 zu Thronstreitigkeiten in England. Zwei Zweige des Könighauses Plantagenet stritten um die Krone: das Haus Lancaster (im Wappen eine rote Rose) das den derzeitigen König Heinrich VI. stellte, und als Herausforderer das Haus York (weiße Rose) das mit Eduard IV. von 1461 bis 1483 den Throninhaber in seinen Reihen hatte. Dreißig Jahre lang herrschte ein blutiger Bürgerkrieg in England, der dadurch vereinfacht wurde, daß aus dem Hundertjährigen Krieg noch genug Söldner übrig waren, die aufgebraucht werden mußten. Im Jahre 1485 kam es zur Entscheidungsschlacht bei Bosworth zwischen dem Bruder des inzwischen verstorbenen Eduard IV., Richard III. (York) und dem Earl of Richmond, der als einziger das Morden unter den diversen Thronanwärtern des Hauses Lancaster überlebt hatte. Nach seinem Sieg wurde der Earl of Richmond als Heinrich VII. zum Königgerufen und durch die Heirat mit Elisabeth von York wurden endlich alle Thronansprüche vereint.



Software

Peter Teschke
Hard- und Softwareversand
Neudorfstraße 2 · 79312 Emmendingen 13

Area	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025	2026	2027	2028	2029	2030	2031	2032	2033	2034	2035	2036	2037	2038	2039	2040	2041	2042	2043	2044	2045	2046	2047	2048	2049	2050	2051	2052	2053	2054	2055	2056	2057	2058	2059	2060	2061	2062	2063	2064	2065	2066	2067	2068	2069	2070	2071	2072	2073	2074	2075	2076	2077	2078	2079	2080	2081	2082	2083	2084	2085	2086	2087	2088	2089	2090	2091	2092	2093	2094	2095	2096	2097	2098	2099	2100	2101	2102	2103	2104	2105	2106	2107	2108	2109	2110	2111	2112	2113	2114	2115	2116	2117	2118	2119	2120	2121	2122	2123	2124	2125	2126	2127	2128	2129	2130	2131	2132	2133	2134	2135	2136	2137	2138	2139	2140	2141	2142	2143	2144	2145	2146	2147	2148	2149	2150	2151	2152	2153	2154	2155	2156	2157	2158	2159	2160	2161	2162	2163	2164	2165	2166	2167	2168	2169	2170	2171	2172	2173	2174	2175	2176	2177	2178	2179	2180	2181	2182	2183	2184	2185	2186	2187	2188	2189	2190	2191	2192	2193	2194	2195	2196	2197	2198	2199	2200	2201	2202	2203	2204	2205	2206	2207	2208	2209	2210	2211	2212	2213	2214	2215	2216	2217	2218	2219	2220	2221	2222	2223	2224	2225	2226	2227	2228	2229	2230	2231	2232	2233	2234	2235	2236	2237	2238	2239	2240	2241	2242	2243	2244	2245	2246	2247	2248	2249	2250	2251	2252	2253	2254	2255	2256	2257	2258	2259	2260	2261	2262	2263	2264	2265	2266	2267	2268	2269	2270	2271	2272	2273	2274	2275	2276	2277	2278	2279	2280	2281	2282	2283	2284	2285	2286	2287	2288	2289	2290	2291	2292	2293	2294	2295	2296	2297	2298	2299	2300	2301	2302	2303	2304	2305	2306	2307	2308	2309	2310	2311	2312	2313	2314	2315	2316	2317	2318	2319	2320	2321	2322	2323	2324	2325	2326	2327	2328	2329	2330	2331	2332	2333	2334	2335	2336	2337	2338	2339	2340	2341	2342	2343	2344	2345	2346	2347	2348	2349	2350	2351	2352	2353	2354	2355	2356	2357	2358	2359	2360	2361	2362	2363	2364	2365	2366	2367	2368	2369	2370	2371	2372	2373	2374	2375	2376	2377	2378	2379	2380	2381	2382	2383	2384	2385	2386	2387	2388	2389	2390	2391	2392	2393	2394	2395	2396	2397	2398	2399	2400	2401	2402	2403	2404	2405	2406	2407	2408	2409	2410	2411	2412	2413	2414	2415	2416	2417	2418	2419	2420	2421	2422	2423	2424	2425	2426	2427	2428	2429	2430	2431	2432	2433	2434	2435	2436	2437	2438	2439	2440	2441	2442	2443	2444	2445	2446	2447	2448	2449	2450	2451	2452	2453	2454	2455	2456	2457	2458	2459	2460	2461	2462	2463	2464	2465	2466	2467	2468	2469	2470	2471	2472	2473	2474	2475	2476	2477	2478	2479	2480	2481	2482	2483	2484	2485	2486	2487	2488	2489	2490	2491	2492	2493	2494	2495	2496	2497	2498	2499	2500	2501	2502	2503	2504	2505	2506	2507	2508	2509	2510	2511	2512	2513	2514	2515	2516	2517	2518	2519	2520	2521	2522	2523	2524	2525	2526	2527	2528	2529	2530	2531	2532	2533	2534	2535	2536	2537	2538	2539	2540	2541	2542	2543	2544	2545	2546	2547	2548	2549	2550	2551	2552	2553	2554	2555	2556	2557	2558	2559	2560	2561	2562	2563	2564	2565	2566	2567	2568	2569	2570	2571	2572	2573	2574	2575	2576	2577	2578	2579	2580	2581	2582	2583	2584	2585	2586	2587	2588	2589	2590	2591	2592	2593	2594	2595	2596	2597	2598	2599	2600	2601	2602	2603	2604	2605	2606	2607	2608	2609	2610	2611	2612	2613	2614	2615	2616	2617	2618	2619	2620	2621	2622	2623	2624	2625	2626	2627	2628	2629	2630	2631	2632	2633	2634	2635	2636	2637	2638	2639	2640	2641	2642	2643	2644	2645	2646	2647	2648	2649	2650	2651	2652	2653	2654	2655	2656	2657	2658	2659	2660	2661	2662	2663	2664	2665	2666	2667	2668	2669	2670	2671	2672	2673	2674	2675	2676	2677	2678	2679	2680	2681	2682	2683	2684	2685	2686	2687	2688	2689	2690	2691	2692	2693	2694	2695	2696	2697	2698	2699	2700	2701	2702	2703	2704	2705	2706	2707	2708	2709	2710	2711	2712	2713	2714	2715	2716	2717	2718	2719	2720	2721	2722	2723	2724	2725	2726	2727	2728	2729	2730	2731	2732	2733	2734	2735	2736	2737	2738	2739	2740	2741	2742	2743	2744	2745	2746	2747	2748	2749	2750	2751	2752	2753	2754	2755	2756	2757	2758	2759	2760	2761	2762	2763	2764	2765	2766	2767	2768	2769	2770	2771	2772	2773	2774	2775	2776	2777	2778	2779	2780	2781	2782	2783	2784	2785	2786	2787	2788	2789	2790	2791	2792	2793	2794	2795	2796	2797	2798	2799	2800	2801	2802	2803	2804	2805	2806	2807	2808	2809	2810	2811	2812	2813	2814	2815	2816	2817	2818	2819	2820	2821	2822	2823	2824	2825	2826	2827	2828	2829	2830	2831	2832	2833	2834	2835	2836	2837	2838	2839	2840	2841	2842	2843	2844	2845	2846	2847	2848	2849	2850	2851	2852	2853	2854	2855	2856	2857	2858	2859	2860	2861	2862	2863	2864	2865	2866	2867	2868	2869	2870	2871	2872	2873	2874	2875	2876	2877	2878	2879	2880	2881	2882	2883	2884	2885	2886	2887	2888	2889	2890	2891	2892	2893	2894	2895	2896	2897	2898	2899	2900	2901	2902	2903	2904	2905	2906	2907	2908	2909	2910	2911	2912	2913	2914	2915	2916	2917	2918	2919	2920	2921	2922	2923	2924	2925	2926	2927	2928	2929	2930	2931	2932	2933	2934	2935	2936	2937	2938	2939	2940	2941	2942	2943	2944	2945	2946	2947	2948	2949	2950	2951	2952	2953	2954	2955	2956	2957	2958	2959	2960	2961	2962	2963	2964	2965	2966	2967	2968	2969	2970	2971	2972	2973	2974	2975	2976	2977	2978	2979	2980	2981	2982	2983	2984	2985	2986	2987	2988	2989	2990	2991	2992	2993	2994	2995	2996	2997	2998	2999	3000
------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------

Verandkosten : 10,- DM bei Vorkasse (Euro-Scheck o. Barzahlung)
plus 2,- DM bei NN: UPS EXPRESS o. B.D.M.
Verandkosten Ausland : 30,- DM (nur Euro-Scheck)
Alle Preise in DM inclusive Mwst.
Preisänderung, Irrtum und Lieferung vorbehalten.
1) = Preis oder Versand bei der Drucklegung noch nicht bekannt
DV = deutsche Version DA = deutsche Anleitung
Gesamtpreise gegen eine Schutzgebühr von 3,- DM in Druckform
NACHNACHSCHAU

Tel : 07641 2011

SPECS &

EGA	Textcolor
VGA	Menu
HVGA	Joystick
EMU	Audio
RTS or	Scrolling/Map
NO 5 MB	Balance
NEW 500 MB	General Map

BESONDERHEITEN

sehr viel Sprachausgabe

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120.-

FR. RM 120.-

HERSTELLER

U.S.-Gold

RANKING

Strategie



Spieleranzahl

Handbuch englisch

englisch

englisch

englisch

Kohlenschutz normal

norma!

Dungeon Hack

Tief im Dungeon

Halb Zwölf im Dungeon, irgendwo in der Nähe schlurft ein gruseliges Monster durch die Gänge und wartet auf sein Mittagessen. Grüner Schleim tropft von der Decke, genau auf die säuberlich mitgezeichnete Karte, deren Rückseite eine genaue Liste der bereits erschlagenen Finsterlinge ziert. Es wird Zeit, eine kleine Verschnaufpause einzulegen, um einen Happen einzuwerfen und sich neue Zauber einzuprägen...

Die Vorgeschichte ist sehr einfach, eine mächtige Magierin wünscht sich ein bestimmtes Utensil und engagiert aus diesem Grund "freiwillige" Abenteurer, die direkt vor das Tor eines unermesslich gigantischen Labyrinths teleportiert werden. In dem mindestens zehnstöckigen, immer rechteckigen Verlies löst sich das gute Stück dann wirklich am Ende im letzten Level einem waffenstarken Obermatz entreißen, doch bis dahin vergeht viel Zeit (hoffentlich ist die Auftraggeberin noch nicht an Altersschwäche

gestorben). Glücklicherweise muß man den Weg danach nicht wieder zurücklaufen, man kann sich zurücklehnen und den Helden betrachten, wie er eine mit Schätzen beladene Schubkarre aus dem Eingangstor schiebt. Man könnte Dungeon Hack als den reinen Hack 'n' Slay-Modus von Eye of the Beholder bezeichnen. Man erstellt sich einen Charakter, der dann immer den gleichen Auftrag bekommt, lediglich der Dungeon wird per Zufallsgenerator entworfen und ist somit verschieden. Unter diesem einfachen



Ein grüner Goblin im Anmarsch. Gefahr naht!

System haben natürlich hauptsächlich anspruchsvolle Rätsel zu leiden, das einzig aufkommende Problem ist somit, den Schlüssel zur nächsten Tür zu finden. Es entfallen also rollenspieltypische Konversationen und knifflige Puzzles, übrig bleibt ein Spiel, das höchstens jenen Spaß macht, die sich auf ewig an den Fortschritten ihres Helden erfreuen können. Nun ja, über die Rollenspielqualitäten von Eye of the Beholder konnte man sich auch schon streiten und trotzdem kam es ganz gut an. Ziemlich interessant sind die vielen verschiedenen Gegenstände, die teilweise mit unangenehmen Flüchen belegt sind. Innovativ ist auch die Idee mit

den überfluteten Levels. Ohne den Zauberspruch Wasseratmen oder einem passenden magischen Gegenstand findet man nämlich äußerst schnell einen weniger heldenhaften Tod. Der größte Nachteil Dungeon Hacks ist die Eintönigkeit. Auf jedem Level sind die Wände gleich gestaltet und man begegnet nur zwei unterschiedlichen Monsterarten, diesen dafür en masse. Auch Grafik und Sound sind alles andere als außergewöhnlich, es fehlt eben an Abwechslung und Innovation. Zumindest über die Grundeinstellungen kann der später besuchte Dungeon genau den eigenen Wünschen angepaßt werden.

Alexander Geltenpoth ■



Wie bei fast allen Rollenspielen muß man auch bei Dungeon Hack seine Attribute auswürfeln. Hier sollte man schon sehr viel Zeit investieren.

SPECS & TECHS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 or	SoundBlaster
100 G MB	Roland
MEM 575 KB	General MIDI

BESONDERHEITEN

- benötigt
2 MB RAM

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
SSI

RANKING

Simulation



Spieleranzahl	1
Handbuch	englisch
Spiel	englisch
Kopierschutz	normal

ES WIRD ZEIT HEBEN SIE ENDLICH AB!



PC-Version:
Dezember '93
Amiga-Version:
Februar '94

Unnatural Selection

Natürlich künstlich

Während die PC-Welt gespannt auf SimCity 2000 wartet, hat Maxis klammheimlich und unerwartet eine weitere Simulation veröffentlicht. Diese unbekannte Größe trägt den Titel Unnatural Selection (Freie Zuchtwahl) und hat ein britisches Thema zum Inhalt: Die Manipulation von Genen zur Schaffung künstlicher Lebensformen.

Kein Leichtgewicht

Der Spieler übernimmt die Rolle eines Genforschers, der zusammen mit seinem Team sog. Theroiden züchtet, um den ständig wachsenden Nahrungsmittelbedarf der Erde zu decken. Einer seiner Partner entscheidet sich jedoch kurzfristig zu einem Soloausflug und verabschiedet sich bei Nacht und Nebel. Vorher hat er sich natürlich alle Laborexperimente und Pläne unter den Nagel gerissen. Diesen Bösewicht und seine Kreaturen gilt es, im Spiel zu besiegen.

Von allen Simulationen, die bisher aus der Simulations-Schmiede Maxis kamen, ist Unnatural Selection sicher die komplizierteste. Für Anhänger leichtbekömmlicher Computerkost ist dieses Produkt daher nicht zu empfehlen. Der größte Teil spielt sich in einem futuristischen Labor, dem Digilife AL 2000 ab. Hier bringen Sie in Ihrer Eigenschaft als moderne Reinkarnation des Viktor Frankenstein Ihre Kreaturen zum Leben. Drei verschiedene Lebensformen, sogenannte Theroiden

stehen hier zur Verfügung. Da wären zunächst einmal die trägen Slugs (Kriechtiere), bewegungsfaule Biester, die jedoch über ho-



Forscher schätzen einsame Inseln für Genversuche. Hier zeigen sich Parallelen zur Realität.

he Ausdauer verfügen. Die Hulks sind Muskelprotze, sozusagen die Schwarzeneggers unter den Theroiden. Sie sind zwar nicht besonders helle, dafür aber stark. Die dritte Gruppe sind die Zips (Flitzer) – nicht stark, nicht ausdauernd, aber dafür ganz schön schnell. Eine vierte Kreatur, das Beast (Bestie), ist die sündige Frucht einer Leibesbeziehung zwischen Theroiden mit besonders hohen Aggressionsfaktoren. Die gezüchteten Kreaturen lassen sich entweder einzeln oder als Gruppe in dem Sondermenü Laborexperimente abspeichern und können zu jedem beliebigen Zeitpunkt wieder ins Spiel gebracht werden.

Gen-Cocktail

Allen drei Theroiden können zusätzliche Verhaltensmuster angezüchtet werden. Hierzu gehören u. a. Paarungstrieb, Kampflust oder Freßsucht. Weitere Attribute wie Schnelligkeit, Ausdauer oder Stärke können ebenfalls durch gezielte Züchtung oder das Einspritzen zusätzlicher Synthetikstoffe gefördert werden. Zu diesem Zwecke steht unserem Genforscher im Labor ein "Synthetischer Neuronen-Injektor" zur Verfügung. Durch das Einspritzen dieser Stoffe werden die

weniger ausgeprägten Attribute verstärkt und die Verhaltensmuster der Kreaturen der Spielsituation entsprechend verändert. Ein Zip ist beispielsweise von Natur aus schnell. Das Ziel besteht also darin, ihn darüber hinaus noch ausdauernder und stark zu machen.

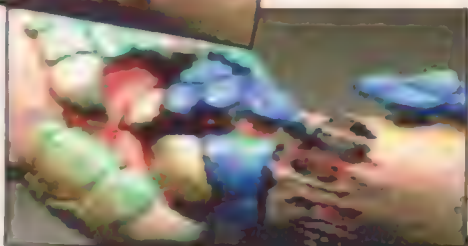
Wenn alle diese Bemühungen fruchtlos sind, steht immer noch die Mutationstaste zur Verfügung. Durch radioaktive Bestrahlung mutieren die Kreaturen und nehmen andere Attribute und Formen an. Die Ergebnisse einer solchen Bestrahlung sind unvorhersehbar und die Tiere werden außerdem von Viren befallen. Sollten diese Viren sich als tödlich herausstellen, können infizierte Kreaturen später im Feindgebiet ausgesetzt werden, um die gegnerischen Biester zu infizieren.

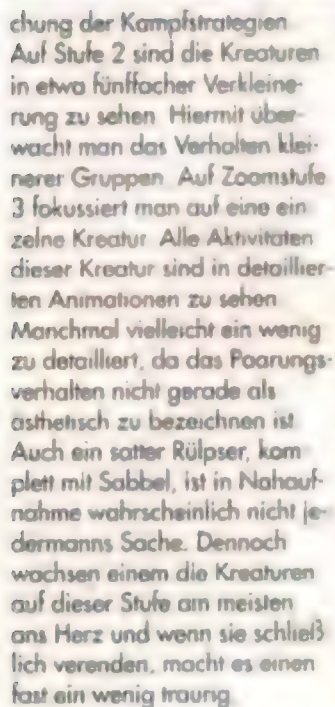
Gehen Sie ruhig ran!

Das Geschehen auf dem Schlachtfeld kann über den Laborbildschirm bis ins kleinste Detail verfolgt werden. Hierzu stehen Ihnen drei Zoomstufen zur Verfügung. Auf Stufe 1 sind sämtliche Kreaturen auf der Insel als farbige Punkte zu sehen. Diese Einstellung eignet sich insbesondere zur Überwa-



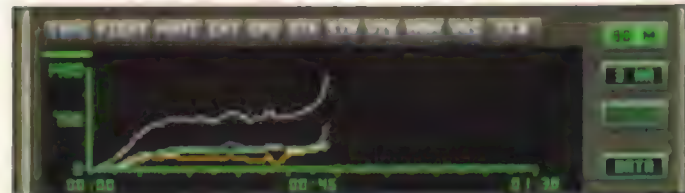
Nur gutes Genmaterial garantiert das Überleben in Unnatural Selection. Hier zeigen sich die Folgen der „unnatürlichen Auslese“.





Markus Krichel ■

Konfigurationen in allen erdenklichen Arten vollgestopften Spiels hinweisen. Die Tatsache daß das Tutorial alleine über 60 Seiten des Handbuchs in Anspruch nimmt, spricht für sich. Und dort werden einem wirklich nur die Grundlagen beigebracht. Wer die Zeit hat, sich mit dem Spiel zu befassen und bereit ist, das 160 Seiten dicke, hervorragend übersetzte Handbuch zu lesen, wird mit einer ausgezeichneten und unglaublich detaillierten Simulation belohnt. Spielspaß stellt sich aufgrund der steilen Lernkurve zwar erst relativ spät ein, hält aber dafür auch unvermindert an. Gamers, die Handbücher als persönliche Beleidigung betrachten, sollten sich besser an derweitig umsehen.



gibt es kein Interview und Antwort möglich.

Alle Preise in DM inkl. MwSt. Versandkosten inkl.
Lieferung Ausland bitte anfragen. Einige Sparten werden
entgegen IFA- oder Amdinng IFA - ohne Amdinng
entgegen Vmbestellung von Sparten geliefert.

Striker

Schuß und Tor!

Deutschlands Fußballfans steht nun eine lange Durststrecke ins Haus: die Bundesliga geht in die Winterpause. Hallenturniere sind auch nicht nach jedermanns Geschmack, so daß der Griff zum Joystick mehr als nahe-
liegt.

Lange Jahre wartet man voller Ungeduld auf ein tol-
les Fußballspiel und plötz-
lich versuchen gleich drei Ver-
treter dieses Genres, den Kun-
den auf ihre Seite zu ziehen.
Nach dem Referenzspiel Sensi-
ble Soccer (Review in Ausgabe
9/93) folgte die Amiga-Umset-
zung Goal! und jetzt - kurz vor
Redaktionsschluß - auch noch
Striker, das bereits auf dem
Amiga und dem Super NES
reichlich Lorbeeren abstauben
konnte.

Striker ist allerdings ein wenig
anders als seine beiden hoch-
karätigen Kollegen. Das Spiel-
feld wird nicht in der gewohn-
ten Vogelperspektive gezeigt,
sondern aus einer dreidimen-
sionalen Sicht, die dem Spieler
ein völlig neues Gefühl vermit-
telt. Kritiker werden jetzt selbst
verständlich gleich behaupten
daß dies dem Spielfuß nicht
gerade zuträglich ist, aber
zum Glück liegen sie damit
vollkommen

falsch. Action pur und geballte
Spannung wird bei diesem
Spiel geboten! Das Mittelfeld
läßt sich mit zwei bis drei we-
ten Pässen schnell über-
brücken, so daß man eigent-
lich ständig Torszenen zu Ge-
sicht bekommt. Dazu werden
noch mehrere Schußvarianten
und Kopfbälle angeboten, so
daß dem Spieler eigentlich nie
langweilig werden kann.

Statistiken

Richtige Fußballfans lieben
normalerweise Statistiken.
Wieviele Ecken hat eine Mann-
schaft herausgeholt? Wie oft
wurde auf das gegnerische Tor
geschossen? Solche Fragen
können auf Tastendruck beant-
wortet werden. Wirklich toll!
Darüber hinaus bietet Striker
noch die üblichen Optionen
an, mit denen man unter an-
derem die Joystickkonfiguration,
Spieldauer und Rasenart be-
einflussen kann.

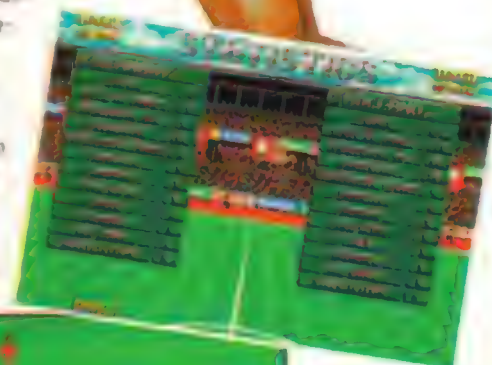
Persönlicher Geschmack

Striker ist grafisch be-
stimmt nicht so gut wie
Sensible Soccer oder
Goal!. Andererseits
kann man dieses Spiel



auch
nicht direkt mit den beiden
Konkurrenten vergleichen
agiert man doch aus einer un-
gewöhnlichen Perspektive. PC-
Besitzer, die von Fußball-
spielen nicht genug be-
kommen können und
denen diverse Mana-
ger-Programme zu
langweilig und, sollten
sich Striker unbedingt
einmal ansehen. Es
lohnt sich!

Oliver Menne



22 Spie-
ler, ein
Ball! Bei
Striker
geht es
wirklich
turbulent
zu!



Die
Angst des Schüt-
zen vorm Elfm-
ter. Der Torwart
hat nichts zu ver-
lieren, kann er
doch nur als Sie-
ger aus diesem
Nervenkitzel
herausgehen.



SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Mouse
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 or	Soundblaster
HD 2 MB	Redund
MEM 512 KB	General Mod

BESONDERHEITEN
Umsetzung des
Amigaspiels

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
Rage Software

RANKING

Sportspiel			
65%	60%	70%	70%
Grafik	Sound	Handling	Spieldauer
Spieleranzahl 1-8			
Handbuch deutsch			
Spiel deutsch			
Kopierschutz normal			

Das neue Diskettenmagazin

Der Spiele-Klassiker zum unglaublichen Preis

PC-SPIELE
DISC 1

DM 19,80

MS-DOS & Windows
19,80 DM
Diskette im Heft

Indiana Jones
DAS ORIGINAL ADVENTURE VON LUCASFILM GAMES

Die Spieleszene hat ein neues Gesicht: PC-SPIELE-DISC

Zum Spiel

Nichts entippen, nur anlicken

Über 100 Soundeffekte und die original Filmmusik

Detaillierte Grafik und fingergerechte Animation

Indiana Jones und der letzte Kreuzzug

Europa, 1938. Die Bundeslade war nur ein Vorgeschmack auf Indys neues Abenteuer: Die Suche nach dem mächtigsten und wertvollsten Gegenstand unserer Welt – dem heiligen Gral. Böse Buben gibt es mehr als genug: Schläger, Söldner, Spione und Verräter; nicht zu vergessen die Kampfflugzeuge und die töd-

lichen Fallen des Gralstempels. Meistern Sie als Indiana Jones all die gefährlichen Situationen und finden Sie den heiligen Gral, bevor er in falsche Hände gerät!

Die PC-SPIELE-DISC 1 gibt's ab 16.12.93 im Zeitschriftenhandel.

Anstoß

Anstoß vor, noch

Eine Wachablösung im Bereich der Fußballsimulationen zeichnet sich ab. Nachdem der betagte Bundesliga Manager Pro. monatelang unangefochten die Bestenliste anführte, schickt sich nun Anstoß an, diesen Erfolg noch einmal zu überbieten.

Nach der flotten Installation und dem noch schnelleren Setup geht

es ab in die Welt der runden Lederbälle und strammen Wädeln. Die Kopierschutzabfrage

und das muß an dieser Stelle einmal gesagt werden: wurde vorbildlich programmiert. Un-

gewöhnlich schnell findet man das gesuchte Wort, was aber auch daran liegen mag, daß man nicht das zwölfte Wort in der 30. Zeile suchen muß. Dazu bekommt man auch noch den Anfangsbuchstaben, so daß man den Jungs von Ascon schon in dieser Beziehung ein großes Lob aussprechen muß.

Das oberste Ziel bei Anstoß wirkt zunächst etwas seltsam auf jeden erfahrenen Computertainer, denn es gilt, den Posten des Bundestrainers einzunehmen. Um aber an diese hohe Position zu kommen, müssen zahlreiche Meisterschaften und Pokale gewonnen werden, der Verein muß finanziell abgesichert sein und - das ist das wichtigste - einige Trainer-scheine bestehen. Dazu werden dem Spieler einige Fragen aus der Geschichte des Fußballsports und aus dem wenig aufwendigen Regelwerk präsentiert.

Entlassungen

In puncto Schwierigkeitsgrad kann man natürlich wieder aus unterschiedlichen Spielstufen auswählen, jedoch bietet sich zusätzlich die Möglichkeit, mit "realistischen Entlassungen" zu spielen. Entscheidet man sich für diesen Punkt, so kann es passieren, daß man nach fünf bis sechs erfolglosen Spieltagen mit dem Rauswurf konfrontiert wird - wie im richtigen Leben. Dann sollte man jedoch den Mut nicht sinken lassen, denn schließlich gibt es immer noch die Chance, den Verein zu wechseln. Natürlich wird man dann nicht mehr von einem Spitzenklub unter Vertrag genommen, doch kann man immer noch versuchen, einen Absteiger vor dem Aus zu retten und damit sein Image wieder aufzubessern.



ein Tor!

Vor dem Spiel



Teamaufstellung und...



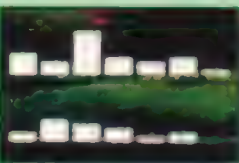
...taktische Einstellung.



Die Auswechselbank!

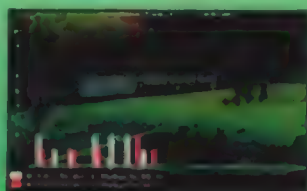
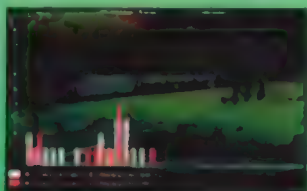
Bevor es auf dem Platz zur Sache gehen kann, muß erst einmal die Mannschaft aufgestellt werden. Dies erweist sich allerdings als längst nicht so kompliziert wie beim betagten Bundesliga Manager professionell denn man muß lediglich abwägen, ob man defensiv (mit mehr Verteidigern) oder offensiv (mit mehr Sturmern) gewinnen möchte. Dazu kann man ergänzend in die Taktik eingreifen, um sie der jeweiligen Aufstellung anzupassen. Es macht wenig Sinn, fünf Verteidiger in die eigene Hälfte zu beordern und dann offensiv zu spielen. Während des Spiels bietet sich immer noch die Möglichkeit, Fehler in der Aufstellung durch eine Auswechslung zu beheben.

Statistiken im Überfluß



Wann sind welche Tore gefallen? Ein Ansatzpunkt, um taktische Auswechslungen zu unternehmen.

Zwar ist der Großteil der Fußballfans lediglich am Spielgeschehen auf dem Rasen interessiert, doch können sich viele auch für statistische Auswertungen zu erwärmen. Anstoß zeigt sich hier von seiner stärksten Seite, denn zahlreiche Kalkulationen und Bilanzen geben Auskunft über die Spielweise der Mannschaft und die finanzielle Situation des Vereins.



Joysoft

**SUBWAR
2050**

dt

99.90

**LEGEND of
KYRANDIA 2**

dt

89.90

VERSANDADRESSE
DÜRENER STR. 394
50935 KÖLN
TEL: 0221/4301047
FAX: 0221/4302157
BTX: JOYSOFT#

50939 KÖLN
GOTTESWEG 157
0221 425366

50676 KÖLN
MATTHIAS STR. 24
0221 239526

53111 BONN
MÜNSTER STR. 11
0288 659726

40211 DÜSSELDORF
PEMPFLORE 47
0211 364445

60311 FÜRST 1
FAHRGASSE 87
069 280170

52062 AACHEN
BLONDEL STR. 10
0241 406912

53721 SIEGBURG
KAISER STR. 54
02241 68045

56068 KOBLENZ
SCHLOSS STR. 16
0261 309634

JETZT GANZ NEU:
MAC SOFTWARE
SOFORT NACHFRAGEN
UND BESTELLEN

CD-ROM	
Battle Isle 2 dt *	99.90
Inca 2 dt	139.90
Iron Hell *	99.90
Joysoft CD	19.90
Labyrinth o. Time	99.90
Lost in Time dt	129.90
Rebell Assault *	99.90
Super Strike Com. *	109.90

Mehr Angebote findet
ihr in unserem Katalog
Oder ruft doch mal an
0221/4301047-49

SONDERANGEBOT
SOLANG DER VORRAT REICHT

BM 3.5"	
Bards Tale Constr. Set	49.90
Cheesemaster 3000	39.90
Conflict in Korea US	39.90
Cover Action	29.90
Eye of Beholder 1 dt	49.90
Eye of Beholder 2	39.90
Harrier Jump Jet *	39.90
Ishtar *	29.90
Life & Death 2	29.90
MT Tank Platoon *	34.90
Max Pelt	49.90
(Star Control, Test Drive 3, Hoverforce)	
Might & Magic 3	29.90
Push Over *	29.90
Quest for Glory 3 dt	49.90
Railroad Tycoon	29.90
Siege	49.90
Silent Service 2 *	49.90
Space Hulk *	49.90
Star Control 2 *	39.90
Stunt Island	49.90
Team Yankee	29.90
Thunderhawk	29.90
Utopia - Date *	39.90
Vision dt	29.90

JETZT GANZ NEU:
BRETTSPIELE
SOFORT NACHFRAGEN
UND BESTELLEN

3.5"	
Air Land Sea *	39.90
Birds of Prey *	39.90
Campaign	39.90
Castles 1 *	29.90
Darklands	49.90
Eternam	29.90
Heart of China	29.90
Nigel Mansell *	39.90
Rampart *	39.90
Secret Weap.o.Luft	39.90
Tank *	19.90
V-for Victory 1	39.90
Wizard *	29.90

SONDERANGEBOTE NUR
SOLANGE VORRAT REICHT

HANDLERANFRAGEN
ERWÜNSCHT

ANSTOSS

dt

79.90

**POLICE
QUEST 4**

dt

89.90

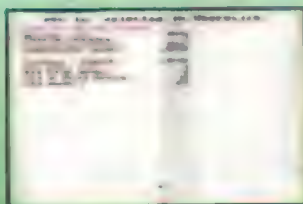
VERSANDKOSTEN:
ab einem Bestellwert von 200 DM: 9 DM,
ab 200 DM: kostenlos,
UPS + 6 DM, EILPOST + 8 DM
VORKASSE: 4 DM,
VK-AUSLAND: 15 DM nur postbar
SICHERHEITSVERPACKUNG: 2.90 DM

WÄRTÜBER UND PREISÄNDERUNGEN
BLEIBEN UNS VORBEHALTEN

**GUTSCHEIN FÜR DEN
JOYSOFT KATALOG**
MIT SUPER SPIELBESCHREIBUNGEN
AUF FAST 100 SEITEN

BITTE IN EINER FILIALE ABGEBEN
ODER AN DEN VERSAND SCHICKEN

Nach dem Spiel



Nach einem Spiel werden dem amtierenden Trainer zahlreiche Tabellen und Auswertungen präsentiert, die er sonst nur in der Sportschau zu Gesicht bekommt. Von der aktualisierten Erst und Zweitligatablelle über die neuen Zuschauerzahlen bis hin zur eigentlich nur für das Image wichtigen Torschützertabelle. Darüber hinaus wird eine "Elf des Tages" zusammengestellt, in der natürlich nur die besten Kicker des jeweiligen Spieltages Platz finden, und eine Darstellung der übrigen Geschehnisse rundet die geballte Informationsfülle ab.

Ausgezeichnet gelöst wurden auch die Einnahmen durch eventuelle Werbepartner. Bis zu drei Angebote werden dem Spieler gemacht, wobei sich alle drei so gravierend unterscheiden, daß man wirklich in Gewissenskonflikte kommt. So bietet zum Beispiel der eine Werbepartner einen enormen Betrag für den Gewinn der Meisterschaft, aber dafür weniger für das Er-

reichen der nächsten Pokalrunde. Natürlich kann man nun versuchen, kräftig zu feilschen, doch sollte man es nicht übertreiben, sonst steht man hinterher mit leeren Händen da.



Die Mannschaftsaufstellung wurde so aufgebaut, wie man es von vielen Managerspielen gewöhnt ist. Jeder Spieler hat einen Technik- und Formwert, der sich allerdings durch den gezielten Einsatz von Trainingslagern schnell verbessern läßt. Ansonsten ist noch auf-

fällig, daß man seine Spieler dazu anhalten kann, eine anständige Abseitsfalle aufzuziehen oder durch Schwalben Elfmeter zu provozieren. Das ist wirklich eine außergewöhnliche Neuerung.

Grafik und Sound erweisen sich für ein Spiel dieses Genres als ungewöhnlich gut. Vor allem die ausgezeichneten Hintergrundgrafiken und animierten Spielsequenzen sorgen für eine tolle Atmosphäre. Dazu kommen noch die verschiedenen Musikstücke, die von ähnlicher Güte sind und über einen stilgerechten Tuner ausgewählt werden können - der Griff zum eigenen Radio oder CD-Player wird dem Spieler also entsprechend schwer gemacht.

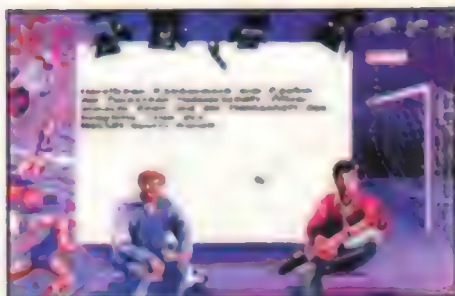
Oliver Menne ■

Statement

Anstoß kann in allen Belangen überzeugen. Selbst einen eingetragenen Fan von Bundesliga Manager Pro kann Ascons Fußballhammer vom Hocker reißen. Tolle Grafiken, guter Sound und ein ausgezeichnetes Gameplay sorgen dafür, daß Anstoß in diesem Jahr die Meisterschale in Empfang nehmen darf. Natürlich kann man da wieder geteilter Meinung sein, doch für mich steht fest: Anstoß schlägt Bundesliga Manager Pro in der Verlängerung mit einem klaren 4:2!

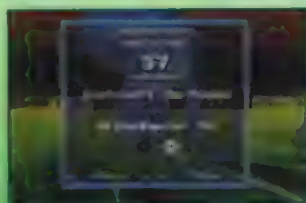


Oliver Menne



Wird ein Spiel von einem Fernsehsender übertragen, so muß man nach dem Match dem Kommentator natürlich Rede und Antwort stehen.

Schuß und Tor



Drei Spielmodi können bei Anstoß angewählt werden. Bei "schnell" wird der Spielverlauf zwar genauso berechnet wie bei den beiden anderen Geschwindigkeitsstufen, doch wird er in keiner Weise angezeigt. "Mittel" gibt lediglich Kommentare in Form von Bildschirmtexten aus und "langsam" kann mit zahlreichen Spielsequenzen aufwarten.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 or	Soundblaster
100 or 120	Roland
MEM 575 KB	General Mill

BESONDERHEITEN
benötigt 4 MB RAM

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Ascon

RANKING

Sportspiel

81% 80% 93% 91%

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
--------	-------	----------	-----------

Spieleranzahl 1-4

Handbuch deutsch

Spiel deutsch

Kopierschutz normal

MEDIUM

Your way to flavor



0,7/9

mg Nikotin / mg Kondensat
(Durchschnittswerte nach ISO)

Subwar 2050

Im Rausch der Tiefe

Zu Lande, zu Wasser und in der Luft. Annähernd alle Fahrzeuge, die sich in diesen drei Elementen bewegen, wurden in der ein oder anderen Form schon auf dem PC simuliert. Wahrscheinlich aus diesem Sättigungsgrund hat MicroProse nun etwas gänzlich Neues hervorgebracht: einen Unterwasser-Flug-/Schwimm-Simulator.

Wir schreiben das Jahr 2050. Die Herrschaftslage auf der Erde hat sich radikal geändert. Zwar wurden nicht, wie z.B. in Syndicate, alle Länder von großen Firmen übernommen, aber viel besser steht es um die Erde im Subwar-Szenario auch nicht. Nachdem Möglichkeiten gefunden wurden, Rohstoffe vom Meeresboden abzubauen, wurden viele Firmen rei-

cher als ganze Staaten. Doch da auch unter Wasser die Freiheit nicht grenzenlos ist, hatten einige Firmen bald Bestrebungen, auch in den Schürfgeländen der Konkurrenz mitzumischen. Und so kam, was kommen mußte: Firmen beauftragten Söldnerbanden, um die Konkurrenz auszuschalten. Zu Beginn verboten die großen Staaten der Erde diese bewaffneten Auseinandersetzungen, aber wer das Geld hat, hat die Macht. So ist es heute fast schon die all-

ste Sache der Welt, wenn sich verschäufelte Gesellschaften unter Beachtung der UNO-Richtlinien bekämpfen. Kämpfe zwischen verschiedenen Firmen sind aber nicht vergleichbar mit den Kriegen des 20sten Jahrhunderts, denn unter Zivilisten sind zum Glück keine Opfer mehr zu beklagen.

No Connection ...

Subwar 2050 hat nicht viel mit schon bekannten U-Boot-Simulationen gemeinsam. Sie star-

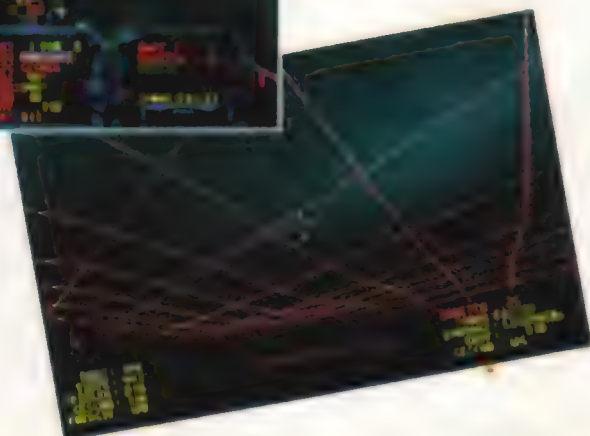
ten das Spiel als ein noch unerfahrener U-Boot-Söldner. Die ersten fünf Missionen machen Sie langsam mit den Eigenheiten von Subwar 2050 vertraut. Vorbei sind die Zeiten, als U-Boote

noch langsame, durch das Wasser gleitende Boote waren. Vorbei sind die Zeiten, in denen bei U-Boot-Simulationen kein Wert auf Unterwassergrafiken gelegt wurde und dafür die Grafiken der Periskopsichten perfektioniert wurde. Vorbei sind die Zeiten, als Ihnen im Unterwasserkampf nur relativ langsame Torpedos zur Verfügung standen.

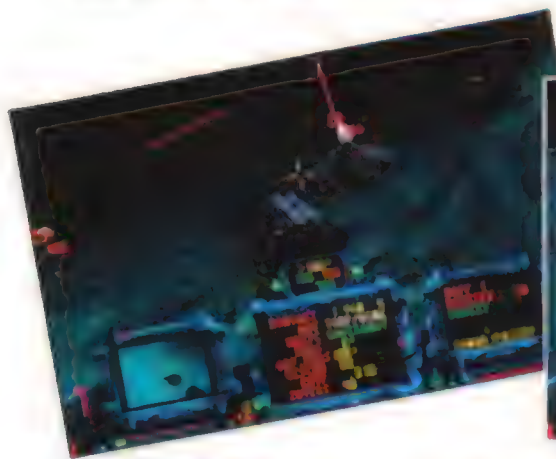


Eine akzeptable Trefferrate (oben).

Nach jeder Mission werden die erzielten Treffer angezeigt (rechts).



Vorwissen: Vorlesung 14: Mechanische & gas-mechanische Oberflächen, basierend auf gegebener Vorlesung zur Elektrochemie plus 20- Punkte, ab 200- Punkte: Praktikum und Seminar vorbereiten



Jetflug unter Wasser

Die Boote, die in Subwar 2050 zur Verfügung stehen, ähneln mehr modernen Flugzeugen. Mit Geschwindigkeiten von bis zu 120 Knoten jagen Sie durch das Wasser. Ähnlich den Chaffs und Flares bei Flugzeugen werfen Sie Störkörper ab, wenn Sie ein Unterwassertorpedo verfolgt. Neuerdings gibt es neben den gelenkten Torpedos auch noch un gelenkte Raketen, die auf ihr Ziel mit unvorstellbarem Mach 2 zuschießen.

Nach den ersten fünf Missionen wird der Spieler in eine Söldnergilde aufgenommen, die ihm die Möglichkeit bietet, einen von vier zur Verfügung stehenden Kreuzzügen auszuwählen. Diese Kreuzzüge können, je nach Lust und Laune in unterschiedlicher Reihenfolge durchgespielt werden. Der Schwierigkeitsgrad der Missionen steigt dabei stetig an. Anfangs dürfen Sie meist schwach oder auch gar nicht verteidigte Ziele vernichten, im späteren Verlauf des Spieles müssen Sie aber auch einmal das Packeis unter einer Polarstation vernichten, um sie im Meer versinken zu lassen. Zu Beginn steht Ihnen nur das von Ihnen gesteuerte Boot zur Verfügung, je weiter Sie sich durch die Missionen schlagen, desto größer ist aber die Chance, auch einen Flügelmann an Ihre Seite zu bekommen.

Torpedos, Raketen und Fischköder

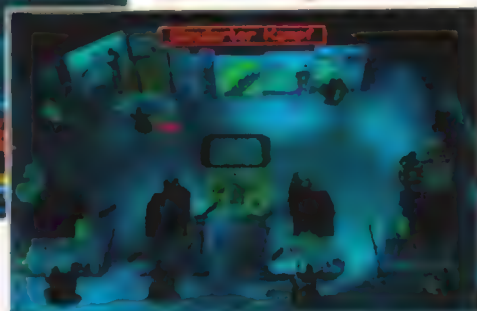
Die Boote können vor dem Gefecht noch im Rahmen ihrer Kapazitäten beliebig mit Torpe-

dos, Raketen, Störkörpern und Fischködern beladen werden. Ja, Sie haben richtig gelesen: Fischköder! In verschiedenen Missionen müssen Sie sich auch mit den natürlichen Bewohnern der Meere "herumrörgern".

Schon Intro, Hauptmenü und Missionsauswahl glänzen mit teilweise wirklich hervorragenden Grafiken. Doch auch im Simulationsteil wurde die großartige Aufmachung beibehalten. Einen entsprechenden Prozessor vorausgesetzt, tauchen Sie in eine gut dargebotene Unterwasserwelt ein. Der Meeresgrund wurde mit Strukturen überzogen und ähnelt seinem "Vorbild" in der Realität un-

geheim. Dunkle Blautöne beherrschen das Bild und lassen die aus dem Film "Das Boot" bekannte Stimmung aufkommen. Andere U-Boote werden in vielen Schattierungen dargestellt und sehen ebenfalls ungemein realistisch aus. Wie aus Flugsimulatoren bekannt, verfügt das U-Boot über einen HUD, d.h. auf dem Sichtfenster werden alle für das Spiel relevanten Daten dargestellt, so daß man sich nicht erst auf unzähligen Anzeigen zurechtfinden muß. Kein Vergleich mit Silent Service 2! Natürlich dürfen aber auch die diversen Außenansichten nicht fehlen, obwohl sich über deren Nützlichkeit natürlich streiten

Sogar der Hauptauswahlbildschirm wurde animiert. Die Personen auf dem Screen-shot bewegen sich.



läßt. So wenig, wie es jemanden geben dürfte, der den F-15 III mit der Außenansicht spielen kann, genauso wenig dürfte sich jemand bei Subwar dazu berufen fühlen.

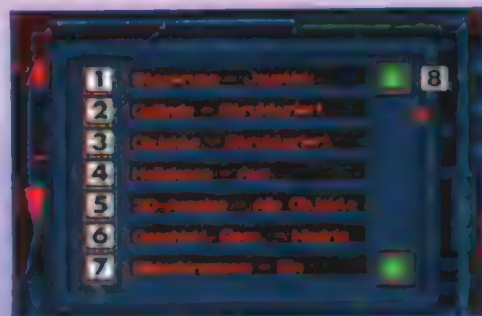
Der Sound paßt sich den Vorgaben, die die grafische Aufmachung gesetzt hat, gut an. Zwar sind die aus vielen Spielen bekannten Düdelmelodien stark vertreten, dafür wurden aber das Ping des Sonars und die Abschußgeräusche der Torpedos sehr gut umgesetzt.

Lars Geiger

Optionserklärungen

Natürlich darf bei einem Spiel von MicroProse ein umfangreiches Optionsmenü nicht fehlen. Auch bei Subwar 2050 wird man nach kurzem Suchen fündig. Hier folgt eine kurze Beschreibung aller Optionen.

- 1: Sie können zwischen der Joystick-, der Tastatur- und der Mausesteuerung wählen. Zumindest auf dem Testrechner ließ sich Subwar aber nicht zu einer reinen Tastatursteuerung überreden.
- 2: Drei verschiedene Detailstufen sind bei der Darstellung der Landschaft möglich. So ist auf jedem Rechner eine annehmbare Spielgeschwindigkeit möglich.
- 3: Genau wie das Gelände können auch Objekte wie U-Boote und Gebäude in drei Detailstufen dargestellt werden.
- 4: Wenn Sie die Kollisionen ausschalten, verhindern Sie, daß Ihr U-Boot beschädigt wird, wenn Sie den Meeresgrund oder ein anderes Objekt berühren.
- 5: Das 3D-Display. Nun, was diese Anzeige bewirkt, wissen wir selber nicht ganz. Das



Handbuch schweigt sich leider auch dazu aus und behauptet stur, hier wurde sich ein Menüpunkt zum Einstellen der Realitätsstufe des Sonars befinden. merkwürdig, merkwürdig.

6: Die Schwierigkeit des Spieles läßt sich in drei Stufen verändern.

7: Dieser Button verhindert die Zoom-Effekte, wenn Sie von einem Bildschirm zum nächsten wechseln.

8: Hinter diesem Knopf befindet sich ein Kalibrierungsmenü für den Joystick.



Ich bin erstaunt, was MicroProse mit diesem Simulator erreicht hat! Ich konnte wirklich keine Flugzeugsimulatoren mehr sehen. All diese F15 III, Strike Commander, Tornado, Falcon usw. waren ja schön und gut, aber was haben sie schon viel Neues geboten? Subwar 2050 bringt nun genau das, was man sich schon lange gewünscht hat: Die Action eines Flugsimulators gepaart mit der beklemmenden Stimmung in einem U-Boot, die aus dem Film "Das Boot" bestens bekannt sein dürfte. Die grafische Aufmachung der ganzen Objekte unter Wasser ist sehr gut gelungen. Feindliche U-Boote sind genauso wie Wale sehr leicht zu erkennen. Dagegen trübt die Tatsache, daß sich Subwar 2050 auf meinem Computer merkwürdigerweise nur mit einer Joystick-Tastatur-Kombination fliegen oder besser schwimmen läßt und daß bei der Übersetzung einige Fehler auftraten, den Gesamteindruck etwas. Als absolut unzumutbar empfinde ich die mangelhafte Übersetzung der Codeabfrage. Trotz Originalhandbuch und richtiger Eingabe konnte ich nur bei zwei von drei Versuchen anstandslos ins Spiel. Auf jeden Fall aber kann ich Ihnen Subwar 2050 als verspätetes Weihnachtsgeschenk nur wärmstens ans Herz legen. Action pur!

Lars Geiger

Lars Geiger



HERSTELLER
MicroPro

Kopierschutz normal

Terminator Rampage

Welcome to the Machine



Die Science Fiction-Story vom Terminator malte 1984 kein gutes Bild für unsere Zukunft an die Wand: Die Computertechnik entwickelt sich vom Helfer zum Feind. Das orbitale Verteidigungssystem SKYNET, eine Art Zukunfts-SDI, das die USA zur Jahrtausendwende vor nuklearen Angriffen schützen soll, gerät völlig außer Kontrolle.

Die hyperintelligenten Rechenmaschinen des SKYNET verursachen eine nukleare Katastrophe auf dem ganzen Planeten. Einer der Überlebenden, Colonel John Connor, baut eine Widerstandsbewegung auf, die sich im Untergrund gegen die Herrschaft der Roboter aufbaut. Im Schwarzenegger-Film erinnert das SKYNET einen genialen Plan, um die Widerstandsbewegung endgültig auszuschalten: Ein Kampfcyborg mit der Modellbezeichnung T-800 soll in der Zeit zurückreisen, um im Jahre 1984 die Mutter des Anführers zu liquidieren, den Widerstand also "im Keim" zu ersticken. Der weitere Verlauf der Story wird den meisten wohl bekannt sein.

Raum-Zeit-Paradoxon

Terminator Rampage knüpft an die Story der beiden gleichnamigen Kinostreifen an. Nachdem im Jahre 2029 das SKYNET vom Widerstand letztendlich doch noch zerstört wurde, ereignen sich die seltsamsten Dinge. Die zerstörten SKYNET-Basen sind ohne erfindlichen Grund wieder voll funktionsfähig, als wäre der Sieg der Menschen nie dagewesen. Die Erklärung für dieses Paradoxon liegt natürlich wieder in einem Zeitsprung

Kurz bevor das SKYNET lahmgelegt wurde, hat das üble Computersystem seinen vollständigen Programmcode auf einem Superchip gesichert und, versteckt in einem Terminator T-800, wiederum ins Jahr 1984 zurückgeschickt. Der modifizierte T-800, auch Meta-Node genannt, soll sich in der Vergangenheit bis zu den Labors der Cyberdyne Systems durchschlagen, um dort das gesamte Wissen aus

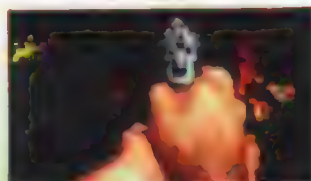
der Zukunft in den Zentralcomputer einzuspeisen. Dieser gewaltige Wissensvorsprung der Maschinen sollte den großen Krieg zum Kinderspiel werden lassen. Die einzige Chance für den Widerstand ist es nun, ebenfalls wieder einen Kämpfer in der Zeit zurückzuschicken, um den Meta-Node von der Ausführung seines Plans abzuhalten. Den Part dieses Menschen übernehmen Sie!

Geballte Ladung

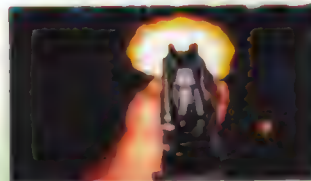
Durch Ungenauigkeiten im Zeitsprung landen Sie etwas später als geplant. Das Cyberdyne-Gebäude ist bereits fest in der Hand des Meta-Node. Wenigstens stimmt aber der Ort ihrer Ankunft - im untersten Stockwerk des Komplexes. Ausgerüstet mit einer einfachen Automatik-Pistole und einer Rüstung machen Sie sich auf den Weg durch hunderte

Die Waffenausrüstung

Von Stockwerk zu Stockwerk finden Sie immer stärkere Waffen. Die V-Tec unten rechts müssen Sie sich aber selber zusammenbauen.



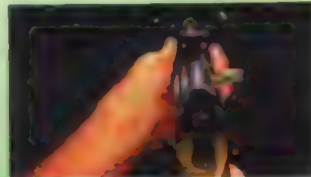
Beretta 9mm



Uzi 9mm



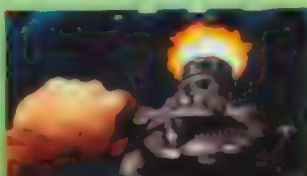
M-16 Combat Rifle



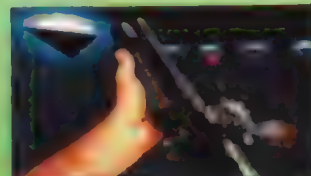
AK-47



SPAS-12 Shotgun



HK-95 Mini-Cannon



M-30 Grenade Launcher



V-Tec



Was der Meta-Node hier angerichtet hat, ist erschreckend. Außer dem Spieler befindet sich kein lebender Mensch mehr im Gebäude.

von menschenleeren Gängen und Räumen. Ihre primäre Aufgabe ist es, den Meta-Node zu finden und zu vernichten. Dafür fehlt Ihnen bisher aber noch die richtige Firepower, denn der Android kann nur mit einer modernen V-Tec Plasmakanone beseitigt werden. Aus Ihren Aufzeichnungen wissen Sie, daß sich die Einzelteile zum Bau der V-Tec in den verschiedenen Stockwerken des Hauses befinden. Ein einfacher Durchmarsch wird dieses Abenteuer natürlich nicht, denn das Sicherheitssystem der Cyberdyne Labors steht unter höchster Alarmstufe. Der Meta-Node hat das ganze Gebäude be-

reits mit feindlichen Roboterdrone versucht, die jetzt in den Räumen umherstreifen, um Sie zu attackieren. Relativ harmlose Gegner sind "Skimmers" und "Seekers", schwebende Einheiten, die Eindringlinge beschießen bzw. auf Berührung explodieren. Etwas schwieriger ist es, die T-800 und CSM-101 Terminatoren auszuschalten, die von einem Menschen äußerlich nicht zu unterscheiden sind.

Die Hardware macht's

Die insgesamt fast 30 Stockwerke werden dem Spieler in bester 3D-Grafik präsentiert

Statement



Mit Terminator lädt man sich ein ein druckvoll aufgemachtes Ballerspiel auf die Festplatte - nicht mehr und nicht weniger. Die Spielatmosphäre kommt Dank der original übernommenen Terminator-Musik und der düsteren 3D-Grafik nah an die Filmvorlage. Wer einen schnellen 486er besitzt und sich für lupenreine Action begeistern kann, sollte sich das Spiel unbedingt ansehen. Leider ist der Begriff "Action" auch hier wieder mit Gewalt verbunden. Sowohl vom Grafiksystem, als auch vom Spielprinzip her, drängt sich ein Vergleich mit einem in der Bundesrepublik indizierten 3D-Ballerspiel auf. Offensichtlich wurde das Bitmap-basierte 3D-System des besagten Shareware-Spiels übernommen und weiterentwickelt. In Terminator Rampage richtet der Spieler seine Waffe allerdings nicht gegen seinen Nächsten, sondern "nur" gegen Roboter. Wer kein Cyborg-Blut sehen kann oder seinen Kindern zuviel Gewalt in Computerspielen nicht zumuten will, sollte sich an den anderen Ratsschlag halten: Hände weg!

NEU

Competition PRO[®] PC-STICK

Ob als Mini oder in normaler Größe: Jetzt gibt's den Competition PRO auch für volle PC-Action.

- Zum direkten Anschluß an IBM oder Kompatibel!
- Integrierter Digital/Analog-Wandler!
- Mit 6 Qualitäts-Microschaltern!
- Schnell!
- Robust!

- Präzise!

Ab sofort im Computer-Fachhandel und in Versand- und Kaufhäusern.



Inter Point
Der Competition PRO Joystick
kann den Joystick Commander
und Atari analogisch steuern.

DYNAMIC

Dynamics marketing GmbH Hamburg

P A S

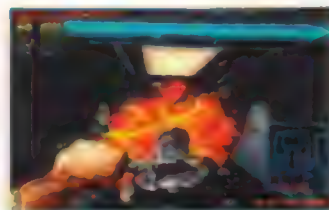
Computerspiele u.
Software

Gartenstraße 11
63868 Großwallstadt
Tel. 0 60 22/2 48 33
Fax 0 60 22/2 48 43

Amstrad	DV	60,95
Archer Mac Learn Paul H.	DH	63,95
Arnie 2	DH	24,95
Arnie 2	DV	39,95
BAT II	DV	79,95
Body Blows	DH	55,95
Back Rogers 2	DH	68,95
Burnout	DV	79,95
Campaign	DV	77,95
Civilization	DV	89,95
Cool World	DH	69,95
Cyberbase	DV	79,95
Duke's World	DH	82,95
Duke II	DV	63,95
Emukey Manager	DV	79,95
Elite 2	DH	69,95
Excellent Games	DH	79,95
Jimmy W. Snooker		
James Pond 2, Cat & Driver		
Populous 2		
Fire & Ice	DH	59,95
Gateway 2 - Homeworld	E	61,95
Goblins 3	DV	81,95
Ishtar 2	DV	61,95
Jurassic Park	DV	69,95
Lands of Lore	DV	61,95
Legend of Kyandia 2	DV	89,95
Lemmings 2	DH	78,95
Mad News	DV	83,95
Maniac Mansion 2	DV	85,95

Mr. Donald Land	DH	55,95
Might & Magic 5	DV	85,95
NHL Hockey	DH	79,95
One Step Beyond	DH	41,95
Pinball Dreams	DH	62,95
Prehistorik 2	DH	79,95
Protector	DV	73,95
Sam & Max	DH	82,95
SI-AI Team	DH	79,95
Sensible Soccer 92/93	DV	55,95
Shadowworld	DV	78,95
Simon the Sorcerer	DH	84,95
Sink or Swim	DH	75,95
Space Hulk	DH	79,95
Space Quest 3	DV	66,95
Speed Racer	DH	69,95
Star Control 2	DH	48,95
Starlord	DH	92,95
Star Trek	DV	78,95
Strike Commander	DH	85,95
Stronghold	DV	89,95
Super Caddren	DH	79,95
Syndicate	DV	79,95
TFX	DH	89,95
The Cartoons	DH	75,95
The Lost Vikings	DV	79,95
Tornado	DH	78,95
Trucklars	DH	67,95
Ultima Underworld 2	DH	73,95
Wall Street Manager	DV	79,95
Wayne's World	DH	67,95
Whale's Voyage	DV	73,95
Wing Commander 2 - SAP	DV	69,95
X-Wing	DH	85,95

Versandkosten (zzgl. NN-Geb.):
NN+ Vork. (Bar/EC): DM 9,90
Anlauf auf Anfrage!
Irrtum u. Druckfehler vorbehalten!
Einige Titel waren bei Anzeigenschluß
noch nicht verfügbar!
Mo. - Fr. 14 - 19 Uhr
Sa. 10 - 15 Uhr



Tastatur oder Joystick - sehr simpel. Mit den Funktionstasten wird die jeweils einzusetzende Schußwaffe ausgewählt, der Rest erfolgt über die üblichen Joystickbewegungen und den Feuerknopf. Apropos Schußwaffen: Im riesigen Komplex der Cyperdyne Systems finden Sie neben Verbandskisten, Reparaturhilfen und Zugangskarten für die Aufzüge auch sechs verschiedene Arten von stärkeren Waffen, vom M-16 Sturmgewehr bis zum M-30 Granatwerfer. Da sich der Eindringling am Anfang noch mit einer einfachen Beretta seiner Haut erwehren muß und erst allmählich um jeweils eine "Waffenkategorie" aufsteigt, ist durchaus für längeren Spielspaß Sorge getragen. Mit ein paar Nachmittagen Spielzeit ist es noch nicht getan (zumindest dann nicht, wenn man den PC Games-Trainer von der aktuellen Coverdisk nicht einsetzt). Wer es geschafft hat, den obersten Level zu erreichen, steht mit seiner selbstgebastelten V-Tec dem Meta-Node gegenüber. Die letzte und entscheidende Frage ist dann: Wer zieht schneller - Mensch oder Maschine?



Aus der Sicht der Spielfigur scrollt man durch ein virtuelles Bauwerk, das in Bezug auf die Detailliertheit seinesgleichen sucht. Wände, Fußboden und Decke sind mit prachtvollen Textures überzogen und für Inventar wurde ebenfalls reichlich gesorgt. Die Levels teilen sich auf in Bereiche für Büros, Labors, Cafeteria, Erholungs-

räume, Geheimlabors und so weiter. Der Nachteil der detailgenauen Darstellung der vielen Einrichtungsgegenstände, Wandbehänge und Fußbodenbeläge sind sehr hohe Anforderungen an die Rechnerperformance. Unterhalb eines 486er müssen so viele Details abgeschaltet werden, daß sich das Spiel nur noch wenig von

Die schwebenden Kleinroboter sind relativ ungefährlich. Der Terminator T-800 hält da schon mehr aus.

seit langem erhältlichen 3D-Spielen wie *Spear of Destiny* unterscheidet. Die Levels sind räumlich sehr weit ausgedehnt, dank der automatischen Radarfunktion verläuft man sich aber nur selten. Neben dem Grundriß des Stockwerks wird auf dem Radarbildschirm auch die Position der Aufzugtüren zum nächsten Level dargestellt. Feinde erkennt man leider nur in der direkten Sicht.

PC Games-Trainer

Die Bedienung ist mit jedem Eingabegerät - egal ob Maus

Thomas Borovskis ■



Wer genug PS im Rechner hat, kommt voll auf seine Kosten: Kahl sind diese Räume nicht.

SPECS & TECS

EGA	Testatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 or	Soundblaster
HD 12 MB	Roland
MEM 590 KB	General MIDI

BESONDERHEITEN
- benötigt
2 MBytes EMS

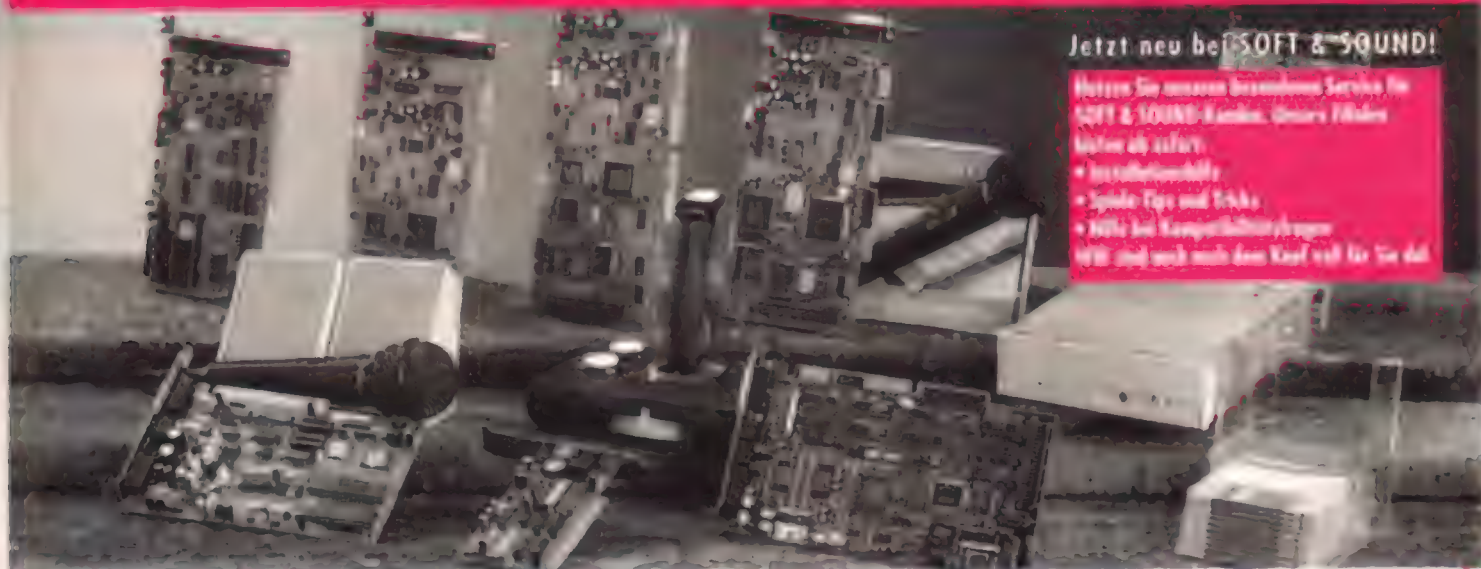
PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Bethesda Softworks

RANKING



Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	Handbuch



Jetzt neu bei **SOFT & SOUND!**

Haben Sie unseren **Grandstand Service** für **SOFT & SOUND-Kunden**, Ihren Fikler?
Nur bei uns:
• Installation
• Spiele-Caps und mehr
• Jetzt bei **Komputermärkten**
Wird auch mehr denn Kauf mit Sie die!

Die neue Soundblaster- Generation ist da:

Soundblaster 16 Basic, deutsch	299,00
Soundblaster 16 Multi CD, deutsch	379,00
Soundblaster 16 Multi CD mit ASP Chip, deutsch	449,00

Die neuen Sound Galaxy's:

Sound Galaxy I BX II	111,00
Sound Galaxy I NX PRO MA	239,00
Sound Galaxy I NX II EXTRA	179,00
Sound Galaxy I NX PRO 16 FP	349,00
Sound Galaxy Wave Power	339,00
Superpreis: Mitsumi FX 001 Double Speed	499,00

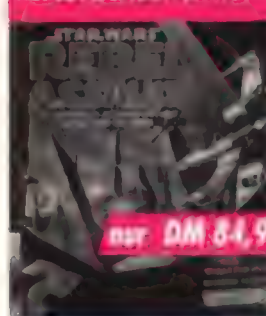
Matsushita 562 Double Speed ... 499,00

Aktuell bei SOFT & SOUND

Multi Media Kit 1:

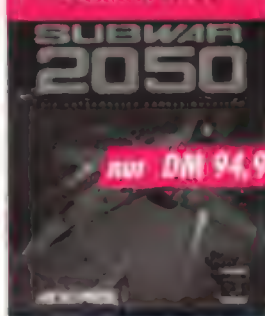
Mitsumi FX 001 Double Speed	
-mit Soundblaster 16 Basic	749,00
-mit Soundblaster 16 Multi CD	839,00
-mit Soundblaster 16 Multi CD ASP ..	909,00
-wahlweise mit Matsushita 562 Double Speed	

REBEL ASSAULT CD-ROM



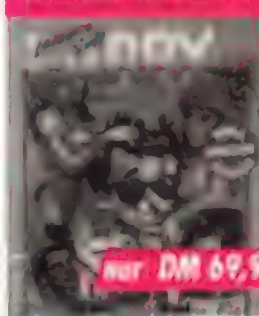
nur DM 84,95

SUBWAR 2050



nur DM 94,95

EXPOSURE SUITE LARRY 6



nur DM 69,95

HAND OF FATE



nur DM 69,95

MORTAL KOMBAT



nur DM 69,95

Als Preis- und Exklusivpreis, nicht als billiger oder günstiger und in allen Fällen erhältlich, die Produkte
erhalten ihre Qualität, Preisunterstützung und ihr Name erhalten.

SOFTWARE HITS FÜR DEN PC

Aces over Europe	84,95	Starlord	94,95
Anstöß	69,95	T.F.X.	89,95
Christoph Columbus	84,95	Trodders	59,95
Die Siedler	84,95		
Flugsimulator 5.0	134,95		
Goal	69,95		
Inca 2 - Wiracocha	89,95		
Indy Car Racing	84,95		
Panhouse Hot			
Numbers Deluxe	59,95		

• Nicht lange warten, selbst
bestellen, haben Sie die
größten Preisunterstützungen
von SOFT & SOUND.
Die Unterstützung erfolgt über
die Handlung, der aktuelle
Preisunterstützung
immer 12,5%.

CD-ROM-SOFTWARE

Alone in the Dark	94,95
Burntime	84,95
Inca II	114,95
Jurassic Park	69,95
Hits ab 18:	
Visual Hot Girls	79,00
Visual Fantasies	79,00
Moving Fantasies	99,00
Total Fantasies	99,00

(Abgabe nur an Volljährige)



Wenn auch Sie **SOFT & SOUND** Partner werden
wollen, so rufen Sie die Zentrale Düsseldorf an.

SOFT & SOUND-Filialen finden Sie in folgenden Städten:

52 062 Aachen	Schilder 4	Tel. 0241/30131	50 670 Köln	Von-Werth-Str. 20/22	Tel. 0221/121800	54 290 Trier	Zuckerbergstr. 21	Tel. 0651/40532
59 053 Arnberg-Neheim	Lange-Wende 30	Tel. 02932/1094	50 809 Köln	Gemeinweg 149	Tel. 0221/446499	67 547 Worms	Luxemburg 10	Tel. 06241/88444
51 465 Bergisch-Gladbach	Dr. Robert-Koch-Str. 13	Tel. 02202/43767	67 083 Ludwigshafen	Krausstr. 8	Tel. 06171/632722	35 576 Wetzlar	Altenburger Str. 30	Tel. 06441/54520
10 551 Berlin	Ostbahnhof-Str. 44	Tel. 030/3942021	23 504 Lübeck	Wismarstr. 2	Tel. 0451/794345	30 300 Wittenberg	Hornstr. 23	Tel. 05331/41820
33 615 Bielefeld	Schulhofstr. 1	Tel. 0521/138033	39 111 Magdeburg	Braunmeyer-Str. 104	Tel. 0391/101203			
51 123 Bonn	Schulhofstr. 24	Tel. 0228/625076	68 159 Mannheim	Ferdinand-Str. 8	Tel. 0621/278515			
50 118 Braunschweig	Holwedder-Str. 10	Tel. 0531/508231	66 530 Mönchengladbach	Bahnhofstr. 13	Tel. 06821/26797			
80 477 Düsseldorf	Gemeinweg 1	Tel. 0211/4910187	41 440 Neuss	Bismarck-Str. 20	Tel. 02131/278967			
47 051 Duisburg	Milchstr. 2-4	Tel. 0203/21084	26 131 Oldenburg	Edwardsstr. 4	Tel. 0441/501445			
91 054 Erlangen	Luitpoldstr. 15	Tel. 0911/70658	49 074 Osnabrück	Hannover-Haus-Allee 7	Tel. 0541/21230			
79 104 Freiburg	Lohrer-Str. 24	Tel. 0761/207112	31 224 Peine	Eckertstr. 14	Tel. 05121/72923			
57 085 Göttingen	David-Hilbert-Str. 2	Tel. 0551/46563	66 553 Pirmasens	Altestr. 3	Tel. 36351/75150			
58 095 Hagen	Bergstr. 10	Tel. 02331/76774	49 031 Rheine	Auf dem Thum 8	Tel. 05471/2219			
20 144 Hamburg	Baum-Schulz 21	Tel. 040/438115	66 121 Saarbrücken	Altestr. 78	Tel. 06831/63820			
22 083 Hamburg	Burghausen 57	Tel. 040/724433	66 740 Saarbrücken-Friedrich	Saarbrücken-Str. 22	Tel. 06831/80159			
34 131 Kassel	Lange-Str. 81	Tel. 0561/39463	67 344 Speyer	Worms-Str. 24	Tel. 36232/49197			
24 114 Kiel	Sternstr. 18	Tel. 0431/970444	66 386 St. Ingbert	Ludwig-Str. 14	Tel. 06894/382050			
54 068 Koblenz	Markenbühnen-Weg 24	Tel. 0261/31840						

Werden Sie S.S. Mitglied und profitieren Sie:

- Einkauf von neuen Produkten zum Testen
- Vielfältiger Einkauf für Mitglieder
- Vorratssystem kann es Ihnen getestet werden
- Hotline für Mitglieder
- Weiterbildungsangebote
- Informationsblätter

Fragen Sie Ihren **SOFT & SOUND-Partner**

Innocent until Caught

Im Namen des G

Das Finanzamt. Jeder kennt es, keiner mag es. Auch in der fernen Zukunft hat diese kurze Zusammenfassung ihren Aussagewert behalten. Sie sind Jack T. Ladd. Sie sind unschuldig, bis Sie gefaßt werden.

Wer hat nur das Gerücht bei den Adventure-Herstellern verbreitet, daß lediglich abgekupferte Spielideen Bestand haben. Psygnosis, eigentlich für durchschnittliche Software bekannt, hat auch diesmal dieser Auszeichnung alle Ehre gemacht. Nach einem phantastischen Intro, das mit Animationssequenzen aus Wing Commander 2 (Sie erinnern sich an die Start- und Landesequenzen am Anfang und am Ende jeder Mission?) teilweise problemlos mithalten kann, offenbart sich die altbekannte Iconensteuerung

What happened?

Aber kommen wir noch einmal auf das Intro zurück, in dem ein Teil der im Handbuch sehr ausführlich gezeigten Hintergrundgeschichte erzählt wird.

Ihr Name ist Jack T. Ladd. Sie sind ein mehr oder weniger großer Ganove in einem kleinen Sternensystem mit drei Sternen, einer Wolkenstadt und mindestens vier Bars. Doch in der fernen Zukunft hat sich nicht nur der Lebensraum der Menschen, sondern auch eine vielen Menschen nicht so genehme Organisation stark vergrößert: DAS FINANZAMT oder auch Interstellar Revenue Decimation Service (kurz: IRDS) genannt. Jack T. Ladd hat zwar nie damit gerechnet, daß sich das Finanzamt für seine Art Geschäfte interessieren könnte, doch weit gefehlt. Eines schönen Tages, Jack flieht gerade von einem Planeten, kommt ein riesiges Raumschiff aus dem Nichts auf ihn zu. Jack versucht zu entkommen, aber nichts hilft mehr, der IRDS hat nicht umsonst den stärksten Traktorstrahl aller Welten auf



Wachhund der Zukunft: ein stahlharter Roboter.



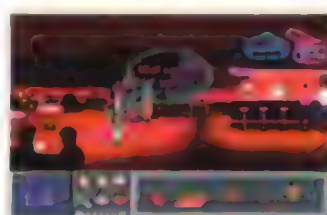
Future-Shopping im kargen Einkaufszentrum.

seinem Raumschiff installiert. Und so kommt, was kommen mußte: Jack wird nach einer kurzen Unterredung vor die Wahl gestellt, er zahlt seinen Steuerbescheid einschließlich Strafe innerhalb von 28 Tagen

miniert zu werden. Innocent until Caught läßt sich komfortabel über ein Point and Click-Interface steuern. Wie bei den meisten anderen Adventures verfügen Sie über mehrere Icons (Sprechen, Gehen, Nehmen), mit denen Sie Objekte auf dem Bildschirm manipulieren können. Doch was soll man viele Worte über ein System verlieren, das in Funktion und Bedienung dem von Sierra-Adventures gesetzten Standard entspricht. Auf dem Grafik- und Soundbereich kann Innocent until Caught leider keine Lorbeerkränze sammeln. Ein nerviger, sich höchstens manchmal in der Tonlage ändernder Sound (oder vielleicht besser PIEPS) zieht sich durch das Spiel und verleitet ziemlich bald zu ei-



Dreimal Currywurst mit Pommes, bittel



an das Finanzamt oder seine inneren Organe werden zur Begleichung dieser Schuld herangezogen. Welch appetitliche Vorstellung. Nun liegt es an Ihnen, die unglaublich hohe Steuerschuld abzutragen oder, drücken wir es neutral aus, ter-

esetzes

Jack T. Ladd zahlt keine Steuern und kennt keine Schiffseigner. Was kann er überhaupt?

nem genervten Griff zum Lautstärkereglern. Um in den Genuß diverser Soundeffekte während des Spiels zu kommen, müssen Sie über eine SoundBlasterkarte samt installierter Software verfügen. Ohne die bei der Karte mitgelieferten Treiber läuft seltsamerweise nichts. Doch wer hat schon die Original-Soundblastersoftware auf der Platte? Auch die Grafik läßt den Magen etwas ungewöhnlich rumoren. Alles in allem sieht sie ja ganz nett aus, anno '93 hat man allerdings schon Besseres gesehen. Teilweise sind die Hintergrundgrafiken zu farbarm, andere wiederum bieten

nichts, da das halbe Bild im Dunkeln liegt

Fazit:

Wenn Sie ein Fan von Science Fiction-Adventures sind, würde ich mir an Ihrer Stelle Innocent until Caught näher ansehen. Wenn Ihr Herz sich aber auch mit Fantasy anfreunden kann, würde ich auf jeden Fall zu Simon the Sorcerer tendieren. Ein großer Pluspunkt: Innocent until Caught wurde komplett in die deutsche Sprache übersetzt und deshalb auch teilweise neu programmiert. Toll!

Lars Geiger ■

SPECS &

ES4	Tastatur
VS4	Maus
SVS4	Joystick
ES5	AdLib
PS5 or	SoundMaster
HD 50 MB	(Optional)
MEM 514 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- deutsche Version
neu programmiert

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Prognosis

RANKING



Spieleranzahl: 1

Handbuch deutsch

5. **5. Brief** deutsch

Kopierschutz normal

THOMAS PFISTER SPIELEVERSAHD
TEL: 0561/2 44 53 FAX: 0561/28 50 97

KAMPFPREISE!

THOMAS PFISTER • SPIELEVERSAND • DORMANNWEG 48 b • 34123 KASSEL

[illegible]

CD-ROM

File name	File size	File type	File date	File time	File owner	File group	File permissions
File 1	1024	Text	1998-01-01	12:00:00	root	root	rw-rw-rw-
File 2	2048	Text	1998-01-01	12:00:00	root	root	rw-rw-rw-
File 3	4096	Text	1998-01-01	12:00:00	root	root	rw-rw-rw-
File 4	8192	Text	1998-01-01	12:00:00	root	root	rw-rw-rw-
File 5	16384	Text	1998-01-01	12:00:00	root	root	rw-rw-rw-
File 6	32768	Text	1998-01-01	12:00:00	root	root	rw-rw-rw-
File 7	65536	Text	1998-01-01	12:00:00	root	root	rw-rw-rw-
File 8	131072	Text	1998-01-01	12:00:00	root	root	rw-rw-rw-
File 9	262144	Text	1998-01-01	12:00:00	root	root	rw-rw-rw-
File 10	524288	Text	1998-01-01	12:00:00	root	root	rw-rw-rw-
File 11	1048576	Text	1998-01-01	12:00:00	root	root	rw-rw-rw-
File 12	2097152	Text	1998-01-01	12:00:00	root	root	rw-rw-rw-
File 13	4194304	Text	1998-01-01	12:00:00	root	root	rw-rw-rw-
File 14	8388608	Text	1998-01-01	12:00:00	root	root	rw-rw-rw-
File 15	16777216	Text	1998-01-01	12:00:00	root	root	rw-rw-rw-
File 16	33554432	Text	1998-01-01	12:00:00	root	root	rw-rw-rw-
File 17	67108864	Text	1998-01-01	12:00:00	root	root	rw-rw-rw-
File 18	134217728	Text	1998-01-01	12:00:00	root	root	rw-rw-rw-
File 19	268435456	Text	1998-01-01	12:00:00	root	root	rw-rw-rw-
File 20	536870912	Text	1998-01-01	12:00:00	root	root	rw-rw-rw-
File 21	1073741824	Text	1998-01-01	12:00:00	root	root	rw-rw-rw-
File 22	2147483648	Text	1998-01-01	12:00:00	root	root	rw-rw-rw-
File 23	4294967296	Text	1998-01-01	12:00:00	root	root	rw-rw-rw-
File 24	8589934592	Text	1998-01-01	12:00:00	root	root	rw-rw-rw-
File 25	17179869184	Text	1998-01-01	12:00:00	root	root	rw-rw-rw-
File 26	34359738368	Text	1998-01-01	12:00:00	root	root	rw-rw-rw-
File 27	68719476736	Text	1998-01-01	12:00:00	root	root	rw-rw-rw-
File 28	137438953472	Text	1998-01-01	12:00:00	root	root	rw-rw-rw-
File 29	274877906944	Text	1998-01-01	12:00:00	root	root	rw-rw-rw-
File 30	549755813888	Text	1998-01-01	12:00:00	root	root	rw-rw-rw-
File 31	1099511627776	Text	1998-01-01	12:00:00	root	root	rw-rw-rw-
File 32	2199023255552	Text	1998-01-01	12:00:00	root	root	rw-rw-rw-
File 33	4398046511104	Text	1998-01-01	12:00:00	root	root	rw-rw-rw-
File 34	8796093022208	Text	1998-01-01	12:00:00	root	root	rw-rw-rw-
File 35	17592186044416	Text	1998-01-01	12:00:00	root	root	rw-rw-rw-
File 36	35184372088832	Text	1998-01-01	12:00:00	root	root	rw-rw-rw-
File 37	70368744177664	Text	1998-01-01	12:00:00	root	root	rw-rw-rw-
File 38	140737488355328	Text	1998-01-01	12:00:00	root	root	rw-rw-rw-
File 39	281474976710656	Text	1998-01-01	12:00:00	root	root	rw-rw-rw-
File 40	562949953421312	Text	1998-01-01	12:00:00	root	root	rw-rw-rw-
File 41	1125899906842624	Text	1998-01-01	12:00:00	root	root	rw-rw-rw-
File 42	2251799813685248	Text	1998-01-01	12:00:00	root	root	rw-rw-rw-
File 43	4503599627370496	Text	1998-01-01	12:00:00	root	root	rw-rw-rw-

Handel und der erweiterte Ladungspreis können ansehnlich

[Home](#)
[About Us](#)
[Contact Us](#)
[Privacy Policy](#)
[Terms of Service](#)

deutsch

deutsch

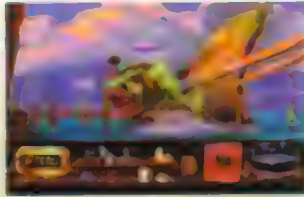
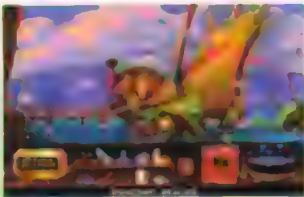
Interstate Shipping and Airfreight each \$10.00	Indiv. ordered in Bulk: Indiv. ordered in Bulk
---	--

Schutz normal 14120 Kassel, Bornumweg 48 b. Tel. 0561-34053 Am Kesselbrink, Tel. 0561-77 95 55 u. 07 92-3 20 18

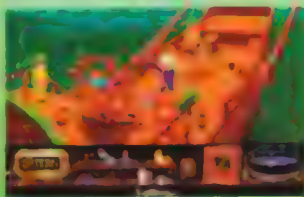
Fables and Fiends: The Hand Of Fate

Handarbeit

Auf hoher See



Obwohl Zanthia beteuert, daß sie unbedingt eine ferne Insel besuchen muß, steuert der Kapitän auf das Senf-Eiland zu. Seltsamer Name, noch seltsamere Bewohner, denn die blutjunge Mystikerin befindet sich hier unter waschechten Kannibalen. Wenn sie nicht aufpaßt, landet sie sehr schnell als Lockerbissen im Eintopf.



Westwood Studios hat in diesem Sequel zu The Legend of Kyrandia einen mutigen Schritt gemacht. Anstatt den bereits etablierten Helden Brandon aus dem ersten Teil wieder zu verwenden, ent-

schloß man sich dieses Mal zu einer Haldin. Und soviel sei bereits gesagt: Zanthia the Mystic ist eines der bezauberndsten und liebenswertesten Geschöpfe, die je in einem Abenteuerspiel zu sehen waren. Dies ist sicherlich

Etwas mehr als ein Jahr nachdem Brandon das sagenhafte Land Kyrandia gerettet hat, gibt es wieder Ärger im Lande der Fabeln und Unholde. In Kyrandia 2: The Hand of Fate gibt es ein Wiedersehen mit den skurrilen Einwohnern Kyrandias.

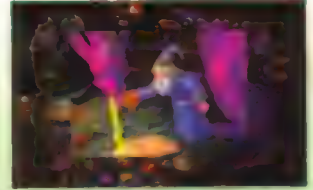
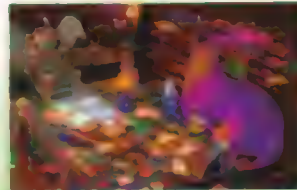
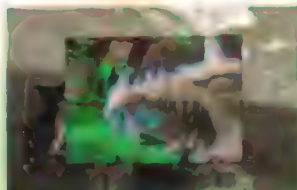
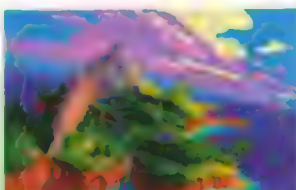
auch das erste Abenteuerspiel in dem sich die Hauptperson für jede neue Szene umzieht.

Handlung

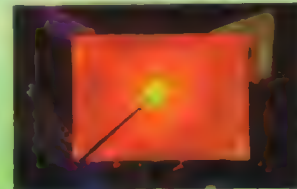
Die Bewohner Kyrandias sind besorgt und das mit gutem Grund: Kyrandia löst sich langsam in Nichts auf. Im Rat der Mystics versucht man dem Problem auf den Grund zu gehen, doch leider ohne Erfolg. Der neueste Bewohner Kyrandias, die Hand of Fate, weiß aber Rat. Zur Beseitigung des Problems benötigt man einen Anchor Stone, der nur im Mittelpunkt der Erde zu finden ist. Diese Aufgabe fällt Zanthia, dem jüngsten Mit-

glied im Bund der Mystics, zu. Zanthia nimmt dankend an und verspricht, sich sofort auf den Weg zu machen. Natürlich muß sie zuerst nach Hause, um noch das kleine Schwarze und den neuen todschicken Teddy sowie ein paar andere hochmystische Dinge zu packen. Daraus wird leider nichts, hat doch während ihrer Abwesenheit irgendjemand den gesamten Hausrat zu Schutt und Asche verarbeitet. Nicht gerade der beste Start für eine so wichtige Aufgabe wie die Rettung Kyrandias. Doch unsere Heldin läßt sich von solchen Rückschlägen nicht entmutigen. Ersatz wird bald gefunden und nachdem man einige

Die große Auflösung



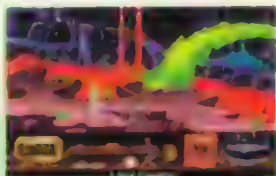
Zunächst bietet sich das gewohnte Bild vom idyllischen Kyrandia, das nach der Vernichtung Malcolms wieder im alten Licht erstrahlt. Doch das nächste Unglück ist bereits im Anflug:



das Land löst sich langsam, aber sicher auf. Bücher werden gewälzt, Mystiker befragt, die Lösung bleibt aber in weiter Ferne. Die "Hand Of Fate" weiß jedoch Rat...

Die Welten

Kyrandia: Mystisches Land der Fabeln und Feinde, das sich auf unerklärliche Weise in Nichts auflöst. Mildes Klima, antike Bauten und eine indiskutable Personenbeförderung.



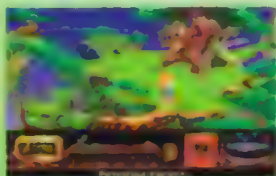
Volcania:

Öde Vulkaninsel, jedoch mit interessanten Gesteinsformationen und gut funktionierendem Einzelhandel, der sich jedoch nicht auf eine Einheitswährung einigen kann.



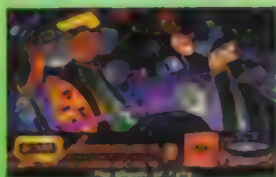
Morningmist:

Hafenstadt mit gut florierender Senfindustrie. Auch bekannt für den Club dichtender Piraten und religiöse Bauten. Die Bewohner sind etwas steif.



Enchanted Forest:

Hoch über den Wolken gelegenes Naturparadies mit vielen Touristenattraktionen. Die Einwohner sind sehr musikalisch und die Hohenluft macht Zanthia zu schaffen.



The Wheels of Fate:

Sozusagen die Schaltzentrale für alle Welten im Land der Fabeln und Feinde. Eine Mischung zwischen einem Schrottplatz und den Osterinseln.

kleinere Rätsel gelöst hat, beginnt die Suche nach dem Anchor Stone. Erste Zwischenstation ist eine kleine Stadt, berühmt für ihren Senf und dafür, daß ihre Bewohner selbigen immer dazugeben. Nachdem man hier eine Vogelschauke zum Leben er-

weckt und einem Kartenhai oder vielmehr Kartentintenfisch die achtbeinigen Hasen ausgezogen hat, geht es weiter nach Volcania, dem einzigen Ort mit natürlichem Anchor Stone-Vorkommen. Zuvor muß man sich jedoch noch mit den äußerst ge-



Inside the Drunk Dragon Inn



In der Bar liefern sich zwei Seemann ein Wortgefecht. Sie sollten sich hier nicht einmischen, sonst erregen Sie damit die Aufmerksamkeit der Streithähne.

Traum Welt
Telefon: 0355 - 792777
Lansitzer Strasse 8, 03046 Cottbus

**Billiger
kann Software
nicht sein
Bis zu 38 %
unter dem
empf. Verkaufspreis!**

Programme	PC
A. I. (1990)	
A. I. (1991)	
A. I. (1992)	
A. I. (1993)	
A. I. (1994)	
A. I. (1995)	
A. I. (1996)	
A. I. (1997)	
A. I. (1998)	
A. I. (1999)	
A. I. (2000)	
A. I. (2001)	
A. I. (2002)	
A. I. (2003)	
A. I. (2004)	
A. I. (2005)	
A. I. (2006)	
A. I. (2007)	
A. I. (2008)	
A. I. (2009)	
A. I. (2010)	
A. I. (2011)	
A. I. (2012)	
A. I. (2013)	
A. I. (2014)	
A. I. (2015)	
A. I. (2016)	
A. I. (2017)	
A. I. (2018)	
A. I. (2019)	
A. I. (2020)	
A. I. (2021)	
A. I. (2022)	
A. I. (2023)	
A. I. (2024)	
A. I. (2025)	
A. I. (2026)	
A. I. (2027)	
A. I. (2028)	
A. I. (2029)	
A. I. (2030)	
A. I. (2031)	
A. I. (2032)	
A. I. (2033)	
A. I. (2034)	
A. I. (2035)	
A. I. (2036)	
A. I. (2037)	
A. I. (2038)	
A. I. (2039)	
A. I. (2040)	
A. I. (2041)	
A. I. (2042)	
A. I. (2043)	
A. I. (2044)	
A. I. (2045)	
A. I. (2046)	
A. I. (2047)	
A. I. (2048)	
A. I. (2049)	
A. I. (2050)	
A. I. (2051)	
A. I. (2052)	
A. I. (2053)	
A. I. (2054)	
A. I. (2055)	
A. I. (2056)	
A. I. (2057)	
A. I. (2058)	
A. I. (2059)	
A. I. (2060)	
A. I. (2061)	
A. I. (2062)	
A. I. (2063)	
A. I. (2064)	
A. I. (2065)	
A. I. (2066)	
A. I. (2067)	
A. I. (2068)	
A. I. (2069)	
A. I. (2070)	
A. I. (2071)	
A. I. (2072)	
A. I. (2073)	
A. I. (2074)	
A. I. (2075)	
A. I. (2076)	
A. I. (2077)	
A. I. (2078)	
A. I. (2079)	
A. I. (2080)	
A. I. (2081)	
A. I. (2082)	
A. I. (2083)	
A. I. (2084)	
A. I. (2085)	
A. I. (2086)	
A. I. (2087)	
A. I. (2088)	
A. I. (2089)	
A. I. (2090)	
A. I. (2091)	
A. I. (2092)	
A. I. (2093)	
A. I. (2094)	
A. I. (2095)	
A. I. (2096)	
A. I. (2097)	
A. I. (2098)	
A. I. (2099)	
A. I. (2100)	

Zusendung erfolgt noch
Tag der Bestellung
Ab jetzt auch in BTX
• 0300-0355-792777

Das Kleingedruckte
alle hier angegebenen Preise sind Verkaufspreise
Ladungspreise variieren

Verandkostenanteil
000 01 DM-100 00 DM=10.00 DM
100 01 DM-200 00 DM=06.00 DM
ab 200 01 DM ist der
Verandkostenanteil 0.00 DM
Bitte beachten, daß bei Sonderpreisen, auch wenn die
Stücke hier nicht zu sehen sind, nicht möglich

MultiMedia Soft Computerspiele

Neu * Neu * Neu Online - Cafe

spielen in ganz Deutschland
(per Modem oder Netzwerk)
in gemütlicher Atmosphäre die
neuesten Games spielen oder
Computerspiele lesen.
Einstimmung in Rollenspiele
wie Brettspiele möglich
(Schach, Go, etc.) in dieser Atmosphäre

Neu * Neu * Neu Spielebibliothek

Mitgliedschaft bei Ihrem
MultiMedia Soft Laden vor Ort
Mitgliedschaft in ganz Deutschland
auch per POST möglich
INFO nur schriftlich anfordern
82382 NIEDERZIER, Kogelweg 18

Info * Info * Info Franchis-Partner

Sie wollen auch selbstständig
machen? Sie haben Interesse
an Spielschwärze? Sichern Sie
sich jetzt Ihren Standort für
einen MultiMedia Soft Laden
mit Spielebibliothek oder/und
Online-Cafe! Fordern Sie
sich selbst Ihr persönliches
Infoschriften an:
82382 NIEDERZIER, Kogelweg 18

MultiMedia Soft finden Sie in:

- 01158 DRESDEN, Pinner Landstr. 23b
Tel. 0351-2230301
- NEU-NEU-NEU ab 4.12.1993
09212 LIMBACH-OBERFROHNA
Hofenstraße 56
Tel. 0172-3653088
- 12627 BERLIN, Mark Twain Straße 1
Tel. 030-9966184
- 17034 NEUBRANDENBURG/Flexi-Land
Hofenstraße 20
Tel. 0395-4226813
- 20257 HAMBURG, Neuhweg 67
Tel. 040-4906881
- 22041 HAMBURG, Weichengraben 17
Tel. 040-6528426
- 23738 NEUSTADT, Weichengraben 17
Tel. 04561-16189
- 24938 FLENSBURG, Oostheerstraße 37
Tel. 0461-54075
- 44865 BOCHUM, Sommerbergstr. 34
Tel. 02327-10063
- 48181 MUNSTER, Wesseler Straße 48
Tel. 0251-524001
- 49080 OSNABRUCK, Hofenstraße 82
Tel. 0541-434792
- 50737 KÖLN, Neuhweg 67
LADEN + VERSAND
Tel. 0221-745202
- 51064 AACHEN, Hofenstraße 3
Ecke Ulfgraben
Tel. 0241-33188
- 52349 DÜREN, Hofenstraße 91
BATTLETECHZENTRUM
Tel. 02421-189368
- 54638 HAMM, Rittersstraße 30
Tel. 02381-29314
- 68117 SAARBRÜCKEN, Stengeler 8
Tel. 0681-5980018
- 89595 BROTTRODE, Inselbergstr. 25
99084 ERFURT, Hofenstraße 20
LADEN + VERSAND
Tel. 0361-688742

Scan by Gabumon

For CGBoard Only

Scan von Gabumon

Nur für CGBoard

Bei Wasser und Brot

Zanthia möchte einen Gefangenen befreien, doch als sie den Schlüssel herumdrehen will, erscheint ein kleiner Wicht, öffnet die eklige Zelle und schiebt die verdutzte Zanthia hinter Gitter - allerdings verpaßt er ihr vorher noch eine saftige Ohrfeige für ihre Unverschämtheit.



schäftstüchtigen Bewohnern herumzörgern. Glücklicherweise liegt in Volcania das Geld auf der Straße. Leider stellt sich heraus, daß das Rätsel um das Verschwinden Kyrandias nicht durch einen Anchor Stone alleine gelöst werden kann. Doch unsere Heldin geht unbeirrt ihren Weg, immer einen lustigen Zauberspruch auf den Lippen, farblich koordiniert und immer bereit dem nächsten Schickimicki, der sie anmacht eins auf die Dielen zu geben.

Handhabung

Das Interface könnte gar nicht einfacher sein. Alle Aktionen werden durch Anklicken der linken Maustaste ausgelöst. Aufgelesene Gegenstände werden in einem drehbaren Regal unterhalb des Spielbildschirms verstaut. Alle im Inventory angeklickten Gegenstände werden zum Cursor. Wenn Sie z. B. ei-

nen Schlüssel aus dem Regal nehmen und damit auf ein Türschloß klicken, öffnet sich die Tür.

Handkessel

Wie jede gestandene Mystikerin kann auch Zanthia nicht ohne Zaubersprüche auskommen. Die Rezepte für die entsprechenden Tränke befinden sich im Buch der Zaubersprüche. Alle Zutaten werden in einem Kessel verrührt und der fertige Trank wird in Flaschen abgefüllt. Die Zaubersprüche nehmen im Spiel einen wichtigen Stellenwert ein, doch darf man mit den Zutaten schon einmal etwas improvisieren.

Hand aufs Herz

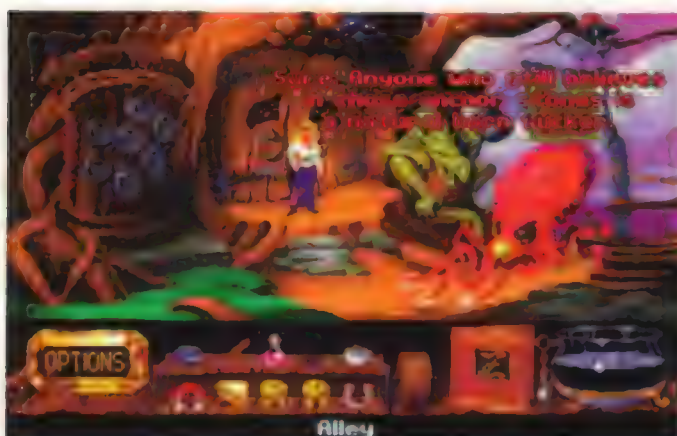
The Hand of Fate ist ein gelungenes Abenteuerspiel und ein würdiger Nachfolger des ersten Teils. Die Spielcharaktere sind

skurril und originell, der Spielverlauf ist witzig, ohne dabei hektisch (mit Ausnahme der letzten Szene) zu werden. Die Rätsel sind logisch aufgebaut und mit etwas Einfallsreichtum leicht zu lösen. Die Grafiken und Farben fröhlich und Animationen laufen sehr flüssig. Musik und Sound schaffen eine gute Atmosphäre. Was will man mehr? Im Verlauf des Spieles macht der Spieler mehrmals die Erfahrung, daß nicht alles Gold ist was glänzt. Das trifft auch auf The Hand of Fate zu. Dem aufmerksamen Leser wird es nicht entgangen sein, daß wir uns nun den Schwächen des Spieles zuwenden und das Spiel hat auch diese. Zunächst mal leidet es unter dem selben Syndrom wie die meisten Games dieser Art - es ist einfach viel zu kurz. Zwei, höchstens drei lange Abende und das Programm beginnt im Regal zu verstauben. Da es sich um einen linearen Spielablauf handelt,

gibt es auch wirklich keinen Grund, es nochmal zu spielen. Eine Handlungsverzweigung, wie in Indiana Jones 4 oder Sierras Quest for Glory-Serie, wäre wünschenswert gewesen. Trotz gefälliger Grafiken und liebenswerter Charaktere bietet The Hand of Fate keine nennenswerten Neuerungen im Abenteuerbereich. Die Formel "Renn durch die Gegend, löse Rätsel, sammle alles, töte den Bösen - Herzlichen Glückwunsch. Sie haben die Welt gerettet" liegt, wie so oft, auch hier zugrunde. Dies trifft jedoch auch auf King's Quest zu und dies ist immerhin die erfolgreichste Spielserie der Welt.

Wer jedoch über diese Mängel hinwegsehen kann, wird mit The Hand of Fate durchweg zufrieden sein. Insgesamt ein sehr gelungenes Spiel, das sein Geld mehr als wert ist.

Markus Krichel



Der rote Tintenfisch erklärt der unerfahrenen Zanthia, daß alle, die an die Anchor Stones glauben, überhaupt keine Ahnung haben.

SPECS & TECS

ISA	Testatur
VGA	Main
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 or	SoundBlaster
NO 15 MB	Roland
NEMS65 KB	General Midi

BESONDERHEITEN

- keine WaveBlaster-Unterstützung

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Westwood

RANKING

Adventure

85% 70% 75% 84%



Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	keiner

STREET FIGHTERS

Terminator Rampage

Das Patch-File zu Terminator Rampage wird folgendermaßen benutzt. Zunächst kopieren Sie das kurze File "TRAIN.COM" in das Verzeichnis, in dem bei Ihnen Terminator Rampage liegt. Dann rufen Sie ihn auf und geben dann den entsprechenden Spielstand an. Sie müssen nur noch abzählen, welcher Name welchem Spielstand entspricht. Beispielsweise ist der dritte Savegame gleich "GAME3.SAV". Damit wird folgendes erreicht:

- alle Waffen können benutzt werden, auch die finale V-Tech-Kanone.
- es steht unendlich viel Munition zur Verfügung.
- Achtung! Die Hit-Points werden nicht modifiziert, man ist sterblich.

Privateer

Zu wenig Credits bei Privateer? Das muß doch nun wirklich nicht sein! Kopieren Sie einfach das File "CRED.EXE" in das Privateer-Verzeichnis und verfahren Sie dann wie folgt. Mit dem Patch können Sie Ihre Spielstände jetzt beliebig modifizieren. Allerdings kann es passieren, daß ein paar Credits zu wenig auf dem Konto erscheinen. Wenn das der Fall sein sollte, müssen Sie einfach ein paar mehr angeben und schon kommen Sie auf den gewünschten Betrag. Natürlich kann das File auch mehrmals

angewendet werden. "F9" aktiviert den Cheat und schreibt einen neuen Spielstand und "ESC" bringt Sie zur DOS-Ebene zurück.

Shadowcaster

Kopieren Sie die beiden Files "LEVEL1.COM" und "FRISIER.COM" in das Savegame-Verzeichnis von Shadowcaster (z. B.: C:\SHADOW\51). Dann müssen Sie die beiden Files nur noch aufrufen, um folgende Effekte zu erzielen:

LEVEL1.COM - Heiltrank, konventioneller Feuerstab und 3-Fach-Feuerstab werden in das Inventory gebracht und mit unendlich vielen Einheiten versehen.

FRISIER.COM - Wenn Sie dieses File im entsprechenden Unterverzeichnis aufrufen, so werden alle Gegenstände mit 64.250 Ladungen versehen.

Mit diesen beiden Trainern sollte die Lösung des Spiels kein Problem mehr darstellen. Viel Spaß beim Durchspielen von Shadow Caster.

Trainer gesucht

Sind Sie selbst ein kleiner Hobby-Programmierer und daran interessiert, spielsüchtigen Mitstreitern unter die Arme zu greifen? Dann sind Sie bei uns genau an der richtigen Adresse, denn wir suchen Monat für Monat die heißesten Trainer, die wir dann zusammen mit den Spielern auf die Coverdisk packen können. Bestes, allerdings auch erstes Beispiel ist die Coverdisk dieser Ausgabe. Sollten Sie Interesse haben, dann schicken Sie uns doch Ihr kurzes Programm unter dem Kennwort "Secret Whisper". Bei Veröffentlichung winken satte DM 200.-

TOP NEWS VERSAND



Die neuesten
PC-Computer-Spiele
zu günstigen Preisen!



z.B. die TOP-TEN für IBM-PCs und kompatible

- | | | | |
|------------------------|-----------|------------------------|----------|
| 1. Montac Mansion 2 DV | Fr. 99.- | 6 Strike Command DA | Fr. 99.- |
| 2. X-Wing DA | Fr. 99.- | 7. Eishock. Manager DV | Fr. 96.- |
| 3. Syndicate DV | Fr. 96.- | 8. Jurassic Park DV | Fr. 79.- |
| 4. The Last Vikings DV | Fr. 96.- | 9. Pinball Dreams MA | Fr. 73.- |
| 5. Comanche DV | Fr. 109.- | 10. Indiana Jones 4 DV | Fr. 99.- |

Verlangen Sie bitte unsere Gesamtpreisliste!

Postfach 122, CH-9469 Haag, Fax/Telefon-Nr. 081/771.62.63

Tel. 030/2322894
10243 Berlin
Kopernikusstraße 3

Royal Soft

Der ganz andere Versand

Wir schicken Euch die Spiele
Versandkostenfrei!

Lediglich 3,- DM Zahlkartengebühr
kommen hinzu. Ausland nur gegen
Vorkasse. Preisänderungen und Irr-
tümer vorbehalten. Es gelten unsere
AGB. Händleranfragen erwünscht.

Wohnt Ihr in Berlin und habt bis 16 00 Uhr
bei uns bestellt liefern wir noch am selben
Tag aus.

Angebote nur Auszug.

Fordert unseren Katalog an!

BTX: * ROYALSOFT #

	Amiga	PC		Amiga	PC
Aces over Europe	---	94.95	Anstoss	69.95	69.95
Die Siedler	94.95	94.95	Flight Sim. 5.0 (dt)	---	149.95
Der Schatz im Silbersee	???	99.95	Jurassic Park	69.95	79.95
Hired Guns	74.95	94.95	Land of Lore (dt)	---	94.95
Mad News	74.95	79.94	Starlord	---	104.95
Mortal Kombat	59.95	69.95	T.E.X.	---	99.95
Aufschwung Ost	74.95	84.95	Silverball	---	59.95
Indy Car Racing	---	94.95	Privateer	---	99.95
Inca II	---	99.95	Seal Team	---	99.95
Rebell Assault	---	99.95	Lothar Matthäus	69.95	74.95

Löwenstark: Bei uns könnt Ihr Löwen sammeln. Für jeden Kauf, bekommt Ihr 1. für jede Freund-
schaftswerbung 2 Löwen. Habt Ihr 8 gibt es ein Spiel nach Wahl gratis!!!

Komplettlösung Teil 3

Prince of Persia 2

LEVEL 14 - Die magischen Spiegel im Kerker von Jaffar

Vom Turm hangelt man sich auf der rechten Seite hinunter und geht ins Fenster. Man hangelt sich links hinunter und muß auf der Spinne die Soldaten töten. Manche von ihnen hinterlassen einen großen Zauberspruch. Jene muß man so oft nehmen, bis man mindestens acht Energiepunkte hat. Es empfiehlt sich allerdings, ein paar mehr zu erkämpfen. Anschließend geht man wieder hoch und weiter nach rechts auf dem Schachbrett. Vorsicht vor den zwei Lücken. Man kommt nun zu

den vielen Spiegelbildern des Jaffar. Man kann alle Doppelgänger Jaffars einfach mit einem Hieb erledigen. Dabei muß man allerdings immer von hinten angreifen. Anschließend klettert man an dem Spiegel links oben hoch. Dort nach rechts und abermals hochklettern. Wenn man sich nun Jaffar nähert, rennt jener vor dem Geist weg. Um ihn zu erwischen, rennt man wieder ins linke Bild zurück, bis nach ganz unten, springt von dort ins rechte Bild und schießt sofort einen Eisblitz (0/Ins). Das war's schon - der Blick der schlecht geschminkten Hexe in die Glaskugel läßt auf einen dritten Teil von Prince of Persia hoffen.

Gestalt am Eingang wiederum an und erhält nach kurzem Gespräch einen Gutschein über die verlorenen Sachen. Man besucht das LOST & FOUND-Büro, das sich im Eingangsbildschirm befindet, und erhält seine Sachen prompt zurück. Wenn man genauer hinsieht, wird man bemerken, daß sich noch ein Bonusgegenstand hinzugesellt hat: Ein Magnet. Man geht jetzt zur Spielbude, die man nach kurzer Suche finden wird. Dort kann man das Spiel WAK A RAT spielen. Wenn man es geschafft hat, 20 Ratten zu treffen, erhält man einen Gewinn: Eine Taschenlampe. Wenn man die Taschenlampe genauer ansieht, wird man bemerken, daß sich keine Birne im Gewinde befindet. Man kann die Birne aus dem Inventory in die Fassung setzen und man erhält eine funktionierende Taschenlampe. Im hinteren Teil dieser Bude kann man noch eine große Linse finden. Man kann jetzt weiter umherschlendern und findet nach einer Weile den TUNNEL OF LOVE. Man benutzt den Schwan und riskiert eine Fahrt durch das Unbekannte. Im Tunnel benutzt man die Taschenlampe. Nach einer Weile kann man im Schein der Taschenlampe einen Sicherungskasten entdecken. Jetzt muß es sehr schnell gehen. Sam benutzt Max mit dem Sicherungskasten. Er packt den Hasen und hält ihn mit angefeuchteten Ohren in den Starkstromkasten hinein, so daß die Funken sprühen. Die Sicherungen fliegen heraus und der Schwan kommt zum Stehen. Man kann jetzt aussteigen und die Puppenwelt erkunden. Die Puppe rechts kann man am Bart ziehen. Tut man dies, fällt der Kopf der Königin und eine Tür tut sich auf. Man geht durch die Geheimtür. Im nächsten Raum sieht man links neben der Türe einen großen Hebel, den man umlegt. Danach spricht man die Gestalt an, die vor dem Fernsehen sitzt. Diese erzählt von der größten Kugel der Welt

und gibt den Auftrag, ihm Pralinen zu besorgen. Die große Kugel erscheint auf der Karte. Man verläßt den Zirkus und fährt zu einer Raststätte. Dort findet man die Pralinen in einem Regal. Nachdem man die Pralinen genommen hat, spricht man die Bedienung an. Nach einem kurzen Gespräch öffnet sich das Glas, in dem die mutierte Hand schwimmt. Danach bekommt man einen Schlüssel, mit dem Max auf die Toilette gehen kann. Sam folgt dem Hasen und kann ihn auf dem Rückweg abfangen. Er kann ihn leicht davon überzeugen, den Schlüssel zu behalten, da sich eine nützliche Feile an ihm befindet. Vor der Eingangstür kann man noch einen Becher finden, den man ebenfalls aufnimmt. Mit den Pralinen kehrt man in den TUNNEL OF LOVE zurück. Man übergibt die Pralinen und erhält dafür die gesamte Story und eine Brechstange. Mit dieser Brechstange geht man zum Wohnwagen, den man leicht findet. Mit der Brechstange knockt man die Tür auf und findet einen Schrank und eine Truhe vor. Im Schrank kann man eine Karte des Gator Golf Club finden. In der Truhe findet man ein Kleid. Man fährt nun zur großen Kugel. Zuerst benutzt man die Seilbahn nach oben und betritt das Turmrestaurant. Man spricht den Fakir an, der einem den Schraubenschlüssel überläßt. Man verläßt die Spitze der Kugel und besucht unten das Museum. Dort kann man mit dem Museumswärter reden. Dieser erzählt einem von der Welt der Fische, die auch prompt auf der Landkarte erscheint. Man verläßt die Kugel und fährt zur Welt der Fische. Dort angekommen entwendet man zuerst einen Fischeimer, den man vor dem Stand findet. Danach wendet man sich dem großen Plastikfisch zu. Sam benutzt den Schraubenschlüssel mit dem Fisch und klettert danach in ihn hinein. Danach lockt man Max ebenfalls in den Fisch hinein, indem man

Komplettlösung

Sam 'n' Max

Ihr beginnt im Büro unserer Pixelhelden. Die beiden sind gerade von einer geheimen Mission zurück, als das Telefon klingelt. Nach dem Telefonat sucht Sam im Mausloch, das man an der hinteren Wand findet. Er stößt auf ein paar Geldscheine. Sam wendet sich dem Wandschrank zu, in dem er eine Glühbirne findet. Man verläßt das Büro und geht auf die Straße. Draußen findet man eine Katze. Sam benutzt Max mit der Katze, worauf dieser sie ergreift und ihrem Schlund ein Papier des Zirkus entreißt, auf dem steht, daß im Zirkus ein Bigfoot vermißt wird. Sam benutzt das Auto. Es erscheint die Landkarte der USA. Das große Abenteuer beginnt.

Man fährt zum Zirkus. Dort gibt man dem Feuerspucker den Brief in die Hand. Tollpatschig wie dieser ist, verbrennt er ihn. Dafür gewährt er unse-

ren Helden Einlaß. Nun betritt man die HALL OF ODDITIES, in der man in ein Gespräch mit den beiden mutierten Wächtern verwickelt wird. Sie geben einem den Auftrag, einen Bigfoot mit Namen Harry zu suchen, der aus seinem Eisgefängnis entwichen ist. Außerdem geben sie einem eine Eintrittskarte, die für alle Attraktionen gültig ist. Nach dem Gespräch hebt man die Bigfoothaare auf, die vor dem Eisblock liegen. In diesem Zelt findet man außerdem noch ein Glas, in dem eine mutierte Hand schwimmt. Man verläßt die Halle und sucht den CONE OF TRAGEDY. Dort angekommen, fragt man die Gestalt am Eingang, ob man mal mit dem Gerät fahren darf. Dieser willigt ein. Nach der Fahrt bemerkt Sam nach einem Blick in seine Kiste, daß alle Sachen verschwunden sind, die man gesammelt hat. Man spricht die

mit dem Benutze-Symbol auf ihn klickt. Unter diesem Gewicht bricht der Fisch aus der Verankerung und treibt auf den Angler zu. Dieser angelt den Plastikfisch und befördert ihn in das Fischnetz. Der Hubschrauber fliegt heran und befördert beide zur großen Kugel. Dem Koch gehen die Augen über. Er eilt in seine Küche, um ein Messer zu beschaffen, das einem Fisch von solchen Ausmaßen gewachsen ist. Unsere beiden Helden steigen aus und sehen sich um. Sam bemerkt das Seilende, das sich ein paar Meter unter der Brüstung befindet. Man kann jetzt Max mit dem Seilende benutzen, worauf dieser sich an die Arbeit macht und das Seilende durchnagt. Als Lohn für diese Schinderei erhält man ein langes Stück Seil. Der Koch kehrt nach dieser Aktion aus der Küche zurück und verjagt die beiden Helden unsanft. Man verläßt den Ball und fährt zum GATOR GOLF CLUB. Neben dem Tresen des Besitzers findet man einen Korb, aus dem man einen defekten Golfballgreifer entnehmen kann. Man kann den Park jetzt ein wenig erforschen. Nach kurzer Zeit trifft man auf Conroy Bumpus, den berühmten Westernsänger. Nach kurzen Provokationen wird man in eine Schla-

gerei verwickelt. Max findet sich nach einem gezielten Schlag mit einem Golfschläger im DUNK THE BEAST Glaskasten wieder. Um seinen Freund aus der miesen Lage zu befreien, vertauscht Sam den Eimer mit den Golfballen mit dem Eimer mit den Fischen. Durch geschickte Schläge muß man versuchen, die Krokodile in eine Reihe zu bringen. Es kann passieren daß man für jedes Krokodil mehrere Schläge benötigt, was aber normal ist. Wenn man das geschafft hat, kann Sam über die Krokodile laufen um Max zu befreien. Max war in dieser Zeit auch nicht faul und hat ein Buschel Bigfoothaare gefunden. Unter dem Glasgefängnis findet man außerdem noch eine Glasschneekugel. Es erscheint ein weiterer Ort, der mystische Vortex. Man verläßt den unwirtlichen Golfplatz und fährt zum Vortex. Man sucht zuerst den Ausstellungsraum auf, der sich hinter dem hinteren Durchgang mit den Vorhängen an den Seiten befindet. Hier findet man noch ein Buschel Bigfoothaare, die vor dem geschmolzenen Eisblock liegen. Man verläßt den Raum wieder und geht in den Flur. Auf der rechten Seite befinden sich zwei Türen. Man muß sich deren Farben merken.

Secret Whisper

In dieser Rubrik sollen einmal mehr die Leser zum Zuge kommen. Und dies in zweierlei Hinsicht. Zum einen können alle Leser von den hier veröffentlichten Hints, Tips, Tricks etc. profitieren. Wer sich schon einmal an einem der unzähligen Lemmingslevel beteiligt hat, wird die Zähne ausgebeißsen haben oder zumindest festgestellt, daß die Kilrathis einfach mal wieder nicht so leicht vom Sternenhimmel fallen wollen. Weiß was ich damit meine. Zum anderen werden alle in Secret Whisper veröffentlichten Tips, die nicht den Redaktionsräumen entsprungen sind, mit **DM 20,-** honoriert. Komplettlösungen hingegen sogar mit sage und schreibe **DM 300,-!**

Wenn das kein Ansporn ist, so "spielend" läßt sich selten Geld verdienen, oder? Also haben Sie irgendwelche Dinge auf Lager oder ist Ihnen sonst etwas an einem bestimmten Spiel aufgefallen, das andere ebenso interessieren könnte, flüstern Sie uns Ihre kleinen Geheimnisse. Einfach als Brief, besser noch als ASCII-File an die Redaktion schicken:

COMPUTEC Verlag

PC Games

Kennwort: Secret Whisper

Isarstraße 32

90 451 Nürnberg

Kundentrage erwünscht

Telefonische Bestellannahme
Tel.: 0 23 81/44 01 46
Mo. - Do. 10.00 bis 18.00 Uhr
Fr. 10.00 bis 16.30 Uhr
Ihre Kundenberaterin Heike Hieku

Super Preise
Schnelle Lieferung

TURTLE-SOFT

Sprangerstr. 4 • 59067 Hamm

Sonderangebote

Indiana Jones 3	36,-	DV	
Eye of Beholder	36,-	DV	
Mad TV	36,-	DV	

AMIGA

Tip des Monats

Aufschwung Ost	60,-	DV	
Simon the Sorcerer	68,-	DV	
Hatrick	64,-	DV	

649	64,-	00	Combit Air Printer	59,-	00	Jurassic Park	54,-	00	Second Season	60,-	00
4 Tage	72,-	00	DNA	49,-	00	Engländer	66,-	00	Simultane 92/93	60,-	00
Amstrad 100	62,-	00	Discovery Agent	57,-	00	Empf. Quers 6	66,-	00	Sim. Ant	78,-	00
Am. Star-System	66,-	00	Der Palast	66,-	00	Emmings 1	59,-	00	Sim. City Demos	78,-	00
Archie 1/20	64,-	00	Der. Verste	66,-	00	Lord of Power	72,-	00	Sim. Luch	78,-	00
Bliss	66,-	00	Der. Verste	78,-	00	Marathon Wiking	66,-	00	Sim. Luch	78,-	00
Bliss 2	66,-	00	Drigher	66,-	00	Marathon Wiking	59,-	00	Sim. Luch	78,-	00
Bliss 3	25,-	00	Diner 1	54,-	00	Marathon Wiking	66,-	00	Sim. Luch	78,-	00
Bliss 4	66,-	00	Diner 2	72,-	00	Marathon Wiking	66,-	00	Sim. Luch	78,-	00
Bliss 5	66,-	00	Einsteiger	66,-	00	Marathon Wiking	66,-	00	Sim. Luch	78,-	00
Bliss 6	66,-	00	Einsteiger	66,-	00	Marathon Wiking	66,-	00	Sim. Luch	78,-	00
Bliss 7	66,-	00	Einsteiger	66,-	00	Marathon Wiking	66,-	00	Sim. Luch	78,-	00
Bliss 8	66,-	00	Einsteiger	66,-	00	Marathon Wiking	66,-	00	Sim. Luch	78,-	00
Bliss 9	66,-	00	Einsteiger	66,-	00	Marathon Wiking	66,-	00	Sim. Luch	78,-	00
Bliss 10	66,-	00	Einsteiger	66,-	00	Marathon Wiking	66,-	00	Sim. Luch	78,-	00
Bliss 11	66,-	00	Einsteiger	66,-	00	Marathon Wiking	66,-	00	Sim. Luch	78,-	00
Bliss 12	66,-	00	Einsteiger	66,-	00	Marathon Wiking	66,-	00	Sim. Luch	78,-	00
Bliss 13	66,-	00	Einsteiger	66,-	00	Marathon Wiking	66,-	00	Sim. Luch	78,-	00
Bliss 14	66,-	00	Einsteiger	66,-	00	Marathon Wiking	66,-	00	Sim. Luch	78,-	00
Bliss 15	66,-	00	Einsteiger	66,-	00	Marathon Wiking	66,-	00	Sim. Luch	78,-	00
Bliss 16	66,-	00	Einsteiger	66,-	00	Marathon Wiking	66,-	00	Sim. Luch	78,-	00
Bliss 17	66,-	00	Einsteiger	66,-	00	Marathon Wiking	66,-	00	Sim. Luch	78,-	00
Bliss 18	66,-	00	Einsteiger	66,-	00	Marathon Wiking	66,-	00	Sim. Luch	78,-	00
Bliss 19	66,-	00	Einsteiger	66,-	00	Marathon Wiking	66,-	00	Sim. Luch	78,-	00
Bliss 20	66,-	00	Einsteiger	66,-	00	Marathon Wiking	66,-	00	Sim. Luch	78,-	00
Bliss 21	66,-	00	Einsteiger	66,-	00	Marathon Wiking	66,-	00	Sim. Luch	78,-	00
Bliss 22	66,-	00	Einsteiger	66,-	00	Marathon Wiking	66,-	00	Sim. Luch	78,-	00
Bliss 23	66,-	00	Einsteiger	66,-	00	Marathon Wiking	66,-	00	Sim. Luch	78,-	00
Bliss 24	66,-	00	Einsteiger	66,-	00	Marathon Wiking	66,-	00	Sim. Luch	78,-	00
Bliss 25	66,-	00	Einsteiger	66,-	00	Marathon Wiking	66,-	00	Sim. Luch	78,-	00
Bliss 26	66,-	00	Einsteiger	66,-	00	Marathon Wiking	66,-	00	Sim. Luch	78,-	00
Bliss 27	66,-	00	Einsteiger	66,-	00	Marathon Wiking	66,-	00	Sim. Luch	78,-	00
Bliss 28	66										

Hinter einer der beiden Türen befindet sich ein Magier. Um die Türen zu öffnen, muß man sich in den Raum hinter dem Wasserspiegel begeben. Dort findet man drei Hebel vor. Man stellt jetzt die Farbe der ersten Tür ein und verläßt diesen Raum wieder. Jetzt kann man durch die Tür gehen, deren Farbe man eingestellt hat. Ist der Magier nicht hier, muß man die Farbe der anderen Tür einstellen. Wenn man ihn gefunden hat, gibt er einem den Auftrag seinen Ring zu finden, den er einst bei der großen Kugel verloren hat. Man nimmt den Auftrag an und fährt zur großen Kugel. Dort geht man direkt in das Museum. Zuerst muß man sich einen Greifer zusammenbauen. Man benutzt den Greifer aus dem Golfclub mit der Hand aus dem Glas. Danach benutzt man den Magneten mit dem Greifer, fertig ist der Magnetgreifer. Diesen benutzt Sam jetzt auch mit der Kugel, die man auf der rechten Seite sehen kann. Man hat den Ring gefunden. Mit diesem Ring kehrt man zum Magier im Vortex zurück. Der Magier ist froh über seinen Ring und erzählt einem von FROG ROCK und dessen Bewandnis. Außerdem gibt er einem noch das nötige Zauberpulver auf den Weg. Man fährt wieder zurück zur großen Kugel und begibt sich dort direkt in das Turmrestaurant. Aus dem Boden ragen dort Stromkabel heraus. Diese ergreift Sam und verbindet sie mit dem Fernglas, danach muß man nur noch die Linse aus dem Zirkus vor das Gerät hängen und schon kann es losgehen. Mit MAUS LINKS-RECHTS kann man die Bewegung des Turms steuern. An jedem Felsen, den man sieht, stoppt man kurz, bis man FROG ROCK gefunden hat. Man verläßt den Ball und begibt sich zum FROG ROCK. Dort verteilt man die drei Büschel Bigfoothaare auf dem Felsen und schüttet anschließend das Zauberpulver drüber. Die Magie des Felsens wird in Gang gesetzt und ein Alien erscheint. Es weist einen den

Weg nach Bumpusville, wo man auch sofort hinfährt. In der Stadt des Countrysängers angekommen, begibt man sich zuerst zu seinem Schlafzimmer, das sich in seinem Haus auf der rechten Seite befindet. Sam fährt mit der Rolltreppe auf das Bett hinauf und nehmen das Kopfkissen auf. Danach benutzen wir den Greifer mit dem Bücherregal, das sich über der Tür befindet. Ein Buch fällt hinunter und erschlägt den armen Max fast. Sam eilt herbei und liest das Buch, das sich um die Steuerung der Putzroboter handelt. Man kann diesen Raum verlassen. Im Flur wird man irgendwann auf den Roboter treffen. Man klickt mit dem Benutze-Symbol auf ihn. Ein Bild der Steuereinheit erscheint. Man muß den Stöpsel auf der linken Seite in sein Loch stecken. Damit hat man den Saloon freigeschaltet. Der Roboter macht sich auch brav auf den Weg und löst prompt den Alarm aus. Die Wache aus dem Virtual Reality-Raum verläßt ihre Position, um nach dem Rechten zu sehen. Man muß jetzt so schnell wie möglich in den VR Raum gehen, um die VR Maschine zu benutzen. Sam zieht den Helm auf und schwebt in einer künstlichen Welt. Vor ihm steckt ein Schwert im Stein. Dieses zieht er und geht einige Schritte nach links. Ein Drache taucht auf. Jetzt muß es schnell gehen. Man muß mit dem Schwertsymbol auf den Drachen klicken. Wenn das nicht klappt, frißt einen der Drache, was aber nicht weiter schlimm ist, man hat genug Versuche. Wenn man den Drachen besiegen konnte, dann erscheint ein Herz vor den Füßen der beiden Helden. In dieses muß man hineingreifen und erhält einen Schlüssel, der in die Alarmanlage paßt. Man kann den Raum jetzt verlassen. Im Flur geht man nach links. Am Ende des Flurs ist eine Nische, die ein Muir-Bild zeigt. Dieses nimmt man auf. Danach betritt man den Showroom, indem man nach dem Konzert des Bumpus den Schlüssel in das Schloß der

Alarmanlage steckt. Die Alarmanlage ist aus - man hat Harry befreit. Doch der widerspenstige Bigfoot denkt überhaupt nicht daran, in den Zirkus zurückzukehren. Er flüchtet in die Dschungelbar. Man folgt den beiden Flüchtigen zur Dschungelbar. Dort trifft man auf einen Bigfoottürsteher, der anscheinend Probleme mit seinen Füßen hat. Um ihn freundlich zu stimmen, gibt man ihm die Raspel, die an dem Toilettenschlüssel hing. Danach muß man mit der Frau am Tresen reden. Sie gibt einem Prospekte über ein Früchtemuseum und einen Dinopark. Wenn man die Prospekte im Inventory ansieht, erscheinen die beiden Orte auf der Landkarte. Man verläßt nun die Bar und eilt zum Früchtemuseum. Dort findet man eine Conroy Bumpus Frucht. Diese nimmt man auf und gibt der Dame den Auftrag, eine Muir Frucht zu fertigen. Zu diesem Zweck gibt man ihr das Bild aus der Villa. Man verläßt den Ort und fährt zum Dinopark. Dort benutzt man zuerst Max mit dem Mammut. Als Ergebnis erhält man einen Ballen Mammuthaare. Danach lenkt man Sam zum Schalter des T-Rex und betätigt ihn. Er muß ihn im richtigen Moment wieder loslassen, so daß der Metallochse das Maul offen stehen bleibt. Als nächstes muß man das Seil mit dem Gebiß des Dinos benutzen. Danach muß man das andere Seilende mit Max benutzen. Als Ergebnis erhält man einen Zahn des Dinos. Nun kann man ein wenig herumerschlendern. Nach kurzer Zeit trifft man auf die Bungee Jumper. Man benutzt den Aufzug, um auf die Sprungplattform zu gelangen. Dort zieht man Sam den Bungeeanzug an. Danach benutzt man das Seil. Sam greift sich das Seil und springt in die Tiefe. Während des Sprungs muß man jetzt den Pappbecher mit dem Greifer und danach den Greifer mit dem Teerbecken benutzen. Nun hat man einen stolzen Batzen Teer in seinem Besitz. Man kann

diesen Ort nun verlassen und zum Früchtemuseum zurückkehren. Dort kann man den Muirkopf in Empfang nehmen. Man geht jetzt mit dem Kopf in das Schlafzimmer von Conroy in Bumpusville. Dort vertauscht man den Conroy Zuchinikopf mit der Perücke des Stars. Man wird unsanft hinausbefördert, hat aber eine Perücke in seinem Besitz. Man begibt sich nun zur Dschungelbar. Um in den Partyraum zu gelangen, muß man sich verkleiden. Zuerst muß man den Teer, dann die Mammuthaare und schließlich die Perücke mit dem Kleid benutzen. Dieses Kleid muß man anziehen, um so ungehindert in den Partyraum zu gelangen. Zuerst muß man im Partyraum die Weinflasche vom Buffet aufnehmen. Danach muß man in die Küche gehen, die sich im hinteren Teil des Partyraums befindet. Dort muß man den Eispickel aufnehmen, danach öffnet man die Hintertüre. Es erscheinen Conroy und sein Helfer. Der Helfer geht zum Auto, um ein Netz zu holen. In dieser Zeit benutzt man im Inventory das Kostüm. Sam streift es ab. Conroy ist begeistert und greift sich es. Er will die Bigfoots täuschen. Beide gehen in den Eisschrank. Jetzt muß Sam den Max ansprechen, der auch prompt die Tür zuwirft, und die beiden einfriert. Ein alter Bigfoot erscheint, nennt einen zum Ehrenbigfoot und gibt einem den Auftrag, das Rätsel der drei Totempfähle zu lösen. Man verläßt die Dschungelbar und fährt zur großen Kugel. Dort gibt man den Fakir den Eispickel, den er für einen bereitwillig verbiegt. Dieser sieht jetzt aus wie ein Korkenzieher, den Sam auch sogleich zum Öffnen der Flasche benutzt. Heraus kommt der Korken, den man mit der Vortexkugel benutzen kann. Man muß jetzt nur noch zum Vortex in die Ausstellungskammer. Dort benutzt man den Vortex. Während der Vortex arbeitet, benutzt man die Kugel. Gas strömt hinein. Jetzt ist es so-

weit. Man kann zur Dschungelbar zurückkehren. Dort muß man zum Totempool. Dieser liegt hinter den Totempfählen. Jetzt muß man nacheinander den Muirkopf, dann den Saurierzahn, dann den Muirkopf und schließlich den Minivortex mit dem Pool be-

nutzen. Die Pfähle verschwinden. Man hat das Rätsel gelöst. Außerdem bringt man dem Zirkus Conroy und seinen Helfer als tiefgefrorenen Bigfoot.

Peter Offerman

Komplettlösung Larry 6

Nachdem Larry durch puren Zufall bei einer Date-Show ein Wochenende in einem Luxus-Resort gewonnen hat, kann die Jagd auf heiße Nebensächlichkeiten losgehen. Zunächst versucht er, mit der niedlichen Gammie an der Rezeption anzubandeln. Bei dieser Gelegenheit bekommt er seinen Zimmerschlüssel ausgehändigt und die erste Aussicht auf ein Rendezvous. Er braucht lediglich die Cellulite-Maschine im Drainage-Salon zu reparieren. Was immer das heißen mag, Larry wird sein Bestes geben! Bevor er sich zu seinem Zimmer aufmacht, wühlt er in der Schlüsselbox links und findet noch einen zweiten Schlüssel. Also, auf ins Zimmer und sehen, wie es weitergeht. Mit dem Zimmerschlüssel kommt er hinein und sieht sich dort erst einmal um. Toll, dieser Service! Also gleich mal ins Bad, die Blase erleichtern (Zip auf Klo), Hände waschen. Na ja, in dieser braunen Brühe, die da aus dem Wasserhahn kommt, wohl kaum. Also nichts wie ab ins Zimmer und den Tisch inspizieren. Lauter interessante Nummern, die gleich ausprobiert werden. Als erstes ruft er mal beim Hausdienst an (75) und weist höflich auf die fehlenden Kleinigkeiten im Bad hin. Er steckt die Blumen aus der Vase ein, geht aus dem Zimmer und findet dort den Wagen des Hausmädchens, den er gründlich filzt. Von der Vorderseite nimmt er Handcreme, Seife, Klopapier und Waschlappen, von der Hinterseite des Wagens ein Handtuch, Zahnbürste und einen Toilettensitz. Hygiene

ist eben alles! Also wieder zurück ins Zimmer. Wie nett, inzwischen hat das Hausmädchen das Bett aufgedeckt und als Bethupferl ein Kondom aufs Kissen gelegt. Das wird schon noch Verwendung finden, hoffentlich! Wieder im Bad, legt er den Sitz aufs Klo und läßt sich erst einmal genüsslich nieder. Wie es sich gehört, wird das Hinterteil mit Klopapier abgeputzt und anschließend ordentlich gespült. Ach ja, die braune Brühe! Larry hängt sich wieder ans Telefon (76) und ordert den Reparaturdienst. Na gut, also erst aus dem Zimmer raus, die Treppe runter, wieder rauf ins Zimmer und ab ins Bad. Dort ist Handwerker Mark gerade dabei, die Beschörung zu beseitigen. So, nun kann der Erkundungsgang beginnen. Schnell landet er im Bistro, wo er beim Durchwühlen der Salatbar eine übriggebliebene Orange findet. Neben an in der Küche begibt er sich aufs unterste Niveau und durchwühlt die Abfalleimer. Bingo! Wer weiß, wann man einen Topf Schweinefett brauchen kann. Auf seinem Streifgang durch die Flure begegnet er hin und wieder Art mit seiner Tram, mit dem er spaßeshalber mitfährt. Wieder abgestiegen, gelangt er an den Pool. Dort findet er einen aufblasbaren Biber und auf der Pool-Bar ein Brillenetui. Beides wird natürlich sofort eingesackt. Bei genauerer Untersuchung entdeckt er in dem Etui eine Sonnenbrille und ein kleines Putztuch. Weiter geht's zum Strand. Nach alter Maulwurfmanier buddelt Larry so lange im Sand herum, bis er eine Öllampe ausgräbt (links unten). Was man nicht so alles findet! Getreu dem Motto "Keep on walking" platzt er kurz darauf mitten in eine Ae-

HAPPY SOFT

59154 Kamen • Postfach 1131
Telefon: 02307/13241
Fax: 02307/22775

Für Sie am Telefon: Karin Domsch
Geschäftszeiten:
Mo-Do 9-17 Uhr, Fr 9-15.30 Uhr

PC	AMIGA	PC	AMIGA	PC	AMIGA
Adren 2	78, 00	66, 00	Adren 2	78, 00	66, 00
Adren 3	78, 00	66, 00	Adren 3	78, 00	66, 00
Adren 4	78, 00	66, 00	Adren 4	78, 00	66, 00
Adren 5	78, 00	66, 00	Adren 5	78, 00	66, 00
Adren 6	78, 00	66, 00	Adren 6	78, 00	66, 00
Adren 7	78, 00	66, 00	Adren 7	78, 00	66, 00
Adren 8	78, 00	66, 00	Adren 8	78, 00	66, 00
Adren 9	78, 00	66, 00	Adren 9	78, 00	66, 00
Adren 10	78, 00	66, 00	Adren 10	78, 00	66, 00
Adren 11	78, 00	66, 00	Adren 11	78, 00	66, 00
Adren 12	78, 00	66, 00	Adren 12	78, 00	66, 00
Adren 13	78, 00	66, 00	Adren 13	78, 00	66, 00
Adren 14	78, 00	66, 00	Adren 14	78, 00	66, 00
Adren 15	78, 00	66, 00	Adren 15	78, 00	66, 00
Adren 16	78, 00	66, 00	Adren 16	78, 00	66, 00
Adren 17	78, 00	66, 00	Adren 17	78, 00	66, 00
Adren 18	78, 00	66, 00	Adren 18	78, 00	66, 00
Adren 19	78, 00	66, 00	Adren 19	78, 00	66, 00
Adren 20	78, 00	66, 00	Adren 20	78, 00	66, 00
Adren 21	78, 00	66, 00	Adren 21	78, 00	66, 00
Adren 22	78, 00	66, 00	Adren 22	78, 00	66, 00
Adren 23	78, 00	66, 00	Adren 23	78, 00	66, 00
Adren 24	78, 00	66, 00	Adren 24	78, 00	66, 00
Adren 25	78, 00	66, 00	Adren 25	78, 00	66, 00
Adren 26	78, 00	66, 00	Adren 26	78, 00	66, 00
Adren 27	78, 00	66, 00	Adren 27	78, 00	66, 00
Adren 28	78, 00	66, 00	Adren 28	78, 00	66, 00
Adren 29	78, 00	66, 00	Adren 29	78, 00	66, 00
Adren 30	78, 00	66, 00	Adren 30	78, 00	66, 00
Adren 31	78, 00	66, 00	Adren 31	78, 00	66, 00
Adren 32	78, 00	66, 00	Adren 32	78, 00	66, 00
Adren 33	78, 00	66, 00	Adren 33	78, 00	66, 00
Adren 34	78, 00	66, 00	Adren 34	78, 00	66, 00
Adren 35	78, 00	66, 00	Adren 35	78, 00	66, 00
Adren 36	78, 00	66, 00	Adren 36	78, 00	66, 00
Adren 37	78, 00	66, 00	Adren 37	78, 00	66, 00
Adren 38	78, 00	66, 00	Adren 38	78, 00	66, 00
Adren 39	78, 00	66, 00	Adren 39	78, 00	66, 00
Adren 40	78, 00	66, 00	Adren 40	78, 00	66, 00
Adren 41	78, 00	66, 00	Adren 41	78, 00	66, 00
Adren 42	78, 00	66, 00	Adren 42	78, 00	66, 00
Adren 43	78, 00	66, 00	Adren 43	78, 00	66, 00
Adren 44	78, 00	66, 00	Adren 44	78, 00	66, 00
Adren 45	78, 00	66, 00	Adren 45	78, 00	66, 00
Adren 46	78, 00	66, 00	Adren 46	78, 00	66, 00
Adren 47	78, 00	66, 00	Adren 47	78, 00	66, 00
Adren 48	78, 00	66, 00	Adren 48	78, 00	66, 00
Adren 49	78, 00	66, 00	Adren 49	78, 00	66, 00
Adren 50	78, 00	66, 00	Adren 50	78, 00	66, 00
Adren 51	78, 00	66, 00	Adren 51	78, 00	66, 00
Adren 52	78, 00	66, 00	Adren 52	78, 00	66, 00
Adren 53	78, 00	66, 00	Adren 53	78, 00	66, 00
Adren 54	78, 00	66, 00	Adren 54	78, 00	66, 00
Adren 55	78, 00	66, 00	Adren 55	78, 00	66, 00
Adren 56	78, 00	66, 00	Adren 56	78, 00	66, 00
Adren 57	78, 00	66, 00	Adren 57	78, 00	66, 00
Adren 58	78, 00	66, 00	Adren 58	78, 00	66, 00
Adren 59	78, 00	66, 00	Adren 59	78, 00	66, 00
Adren 60	78, 00	66, 00	Adren 60	78, 00	66, 00
Adren 61	78, 00	66, 00	Adren 61	78, 00	66, 00
Adren 62	78, 00	66, 00	Adren 62	78, 00	66, 00
Adren 63	78, 00	66, 00	Adren 63	78, 00	66, 00
Adren 64	78, 00	66, 00	Adren 64	78, 00	66, 00
Adren 65	78, 00	66, 00	Adren 65	78, 00	66, 00
Adren 66	78, 00	66, 00	Adren 66	78, 00	66, 00
Adren 67	78, 00	66, 00	Adren 67	78, 00	66, 00
Adren 68	78, 00	66, 00	Adren 68	78, 00	66, 00
Adren 69	78, 00	66, 00	Adren 69	78, 00	66, 00
Adren 70	78, 00	66, 00	Adren 70	78, 00	66, 00
Adren 71	78, 00	66, 00	Adren 71	78, 00	66, 00
Adren 72	78, 00	66, 00	Adren 72	78, 00	66, 00
Adren 73	78, 00	66, 00	Adren 73	78, 00	66, 00
Adren 74	78, 00	66, 00	Adren 74	78, 00	66, 00
Adren 75	78, 00	66, 00	Adren 75	78, 00	66, 00
Adren 76	78, 00	66, 00	Adren 76	78, 00	66, 00
Adren 77	78, 00	66, 00	Adren 77	78, 00	66, 00
Adren 78	78, 00	66, 00	Adren 78	78, 00	66, 00
Adren 79	78, 00	66, 00	Adren 79	78, 00	66, 00
Adren 80	78, 00	66, 00	Adren 80	78, 00	66, 00
Adren 81	78, 00	66, 00	Adren 81	78, 00	66, 00
Adren 82	78, 00	66, 00	Adren 82	78, 00	66, 00
Adren 83	78, 00	66, 00	Adren 83	78, 00	66, 00
Adren 84	78, 00	66, 00	Adren 84	78, 00	66, 00
Adren 85	78, 00	66, 00	Adren 85	78, 00	66, 00
Adren 86	78, 00	66, 00	Adren 86	78, 00	66, 00
Adren 87	78, 00	66, 00	Adren 87	78, 00	66, 00
Adren 88	78, 00	66, 00	Adren 88	78, 00	66, 00
Adren 89	78, 00	66, 00	Adren 89	78, 00	66, 00
Adren 90	78, 00	66, 00	Adren 90	78, 00	66, 00
Adren 91	78, 00	66, 00	Adren 91	78, 00	66, 00
Adren 92	78, 00	66, 00	Adren 92	78, 00	66, 00
Adren 93	78, 00	66, 00	Adren 93	78, 00	66, 00
Adren 94	78, 00	66, 00	Adren 94	78, 00	66, 00
Adren 95	78, 00	66, 00	Adren 95	78, 00	66, 00
Adren 96	78, 00	66, 00	Adren 96	78, 00	66, 00
Adren 97	78, 00	66, 00	Adren 97	78, 00	66, 00
Adren 98	78, 00	66, 00	Adren 98	78, 00	66, 00
Adren 99	78, 00	66, 00	Adren 99	78, 00	66, 00
Adren 100	78, 00	66, 00	Adren 100	78, 00	66, 00

Amiga CD 32

Adren 101	78, 00	Adren 102	78, 00	Adren 103	78, 00
Adren 104	78, 00	Adren 105	78, 00	Adren 106	78, 00
Adren 107	78, 00	Adren 108	78, 00	Adren 109	78, 00
Adren 110	78, 00	Adren 111	78, 00	Adren 112	78, 00
Adren 113	78, 00	Adren 114	78, 00	Adren 115	78, 00
Adren 116	78, 00	Adren 117	78, 00	Adren 118	78, 00
Adren 119	78, 00	Adren 120	78, 00	Adren 121	78, 00
Adren 122	78, 00	Adren 123	78, 00	Adren 124	78, 00
Adren 125	78, 00	Adren 126	78, 00	Adren 127	78, 00
Adren 128	78, 00	Adren 129	78, 00	Adren 130	78, 00
Adren 131	78, 00	Adren 132	78, 00	Adren 133	78, 00
Adren 134	78, 00	Adren 135	78, 00	Adren 136	78, 00
Adren 137	78, 00	Adren 138	78, 00	Adren 139	78, 00
Adren 140	78, 00	Adren 141	78, 00	Adren 142	78, 00
Adren 143	78, 00	Adren 144	78, 00	Adren 145	78, 00
Adren 146	78, 00	Adren 147	78, 00	Adren 148	78, 00
Adren 149	78, 00	Adren 150	78, 00	Adren 151	78, 00
Adren 152	78, 00	Adren 153	78, 00	Adren 154	78, 00
Adren 155	78, 00	Adren 156	78, 00	Adren 157	78, 00
Adren 158	78, 00	Adren 159	78, 00	Adren 160	78, 00
Adren 161	78, 00	Adren 162	78, 00	Adren 163	78, 00
Adren 164	78, 00	Adren 165	78, 00	Adren 166	78, 00
Adren 167	78, 00	Adren 168	78, 00	Adren 169	78, 00
Adren 170	78, 00	Adren 171	78, 00	Adren 172	78, 00
Adren 173	78, 00	Adren 174	78, 00	Adren 175	78, 00
Adren 176	78, 00	Adren 177	78, 00	Adren 178	78, 00
Adren 179	78, 00	Adren 180	78, 00	Adren 181	78, 00
Adren 182	78, 00	Adren 183	78, 00	Adren 184	78, 00
Adren 185	78, 00	Adren 186	78, 00	Adren 187	78, 00
Adren 188	78, 00	Adren 189	78, 00	Adren 190	78, 00
Adren 191	78, 00	Adren 192	78, 00	Adren 193	78, 00
Adren 194	78, 00	Adren 195	78, 00	Adren 196	78, 00
Adren 197	78, 00	Adren 198	78, 00	Adren 199	78, 00
Adren 200	78, 00	Adren 201	78, 00	Adren 202	78, 00
Adren 203	78, 00	Adren 204	78, 00	Adren 205	78, 00
Adren 206	78, 00	Adren 207	78, 00	Adren 208	78, 00
Adren 209	78, 00	Adren 210	78, 00	Adren 211	78, 00
Adren 212	78, 00	Adren 213	78, 00	Adren 214	78, 00
Adren 215	78, 00	Adren 216	78, 00	Adren 217	78, 00
Adren 218	78, 00	Adren 219	78, 00	Adren 220	78, 00
Adren 221	78, 00	Adren 222	78, 00	Adren 223	78, 00
Adren 224	78, 00	Adren 225	78, 00	Adren 226	78, 00
Adren 227	78, 00	Adren 228	78, 00	Adren 229	78, 00
Adren 230	78, 00	Adren 231	78, 00	Adren 232	78, 00
Adren 233	78, 00	Adren 234	78, 00	Adren 235	78, 00
Adren 236	78, 00	Adren 237	78, 00	Adren 238	78, 00
Adren 239	78, 00	Adren 240	78, 00	Adren 241	78, 00
Adren 242	78, 00	Adren 243	78, 00	Adren 244	78, 00
Adren 245	78, 00	Adren 246	78, 00	Adren 247	78, 00
Adren 248	78, 00	Adren 249	78, 00	Adren 250	78, 00

Hardware

Adren 251	78, 00	Adren 252	78, 00	Adren 253	78, 00
Adren 254	78, 00	Adren 255	78, 00	Adren 256	78, 00
Adren 257	78, 00	Adren 258	78, 00	Adren 259	78, 00
Adren 260	78, 00	Adren 261	78, 00	Adren 262	78, 00
Adren 263	78, 00	Adren 264	78, 00	Adren 265	78, 00
Adren 266	78, 00	Adren 267	78, 00	Adren 268	78, 00
Adren 269	78, 00	Adren			

TIPS & TRICKS

robic-Stunde hinein. Kurzerhand stellt er sich auf die freie Matte und turnt mit. Klar, daß er mit seinem Geschick bald die Veranstaltung sprengt. Nachdem alle Models den Raum verlassen haben, versucht er sein Glück bei der Trainerin Cav, die sich schnell als Lesbe und so als für Larry nicht geeignet entpuppt. Trotzdem wird er bei ihr fündig, denn sie läßt sich problemlos ihre ID-Card von der Bluse mopsen. Weiter im Fitneßraum trifft er auf Thunder, die sich im Laufe der Unterhaltung von Larry ein paar Handschellen wünscht. Oops, das läßt tief blicken. Auch ihr versichert er, sein möglichstes zu tun. Also weiter ins Moorbad. Unglaublich, schon wieder ein potentiell-lesbesopfer! Im Modderbad entdeckt er Charlotte, die natürlich auch einen kleinen Auftrag hat. Diesmal sind es Batterien. Larry, Larry, die Models scheinen irre Gelüste zu haben, also halte dich ran! Zunächst versucht er sein Glück bei einem Moorbad. Er geht in den Duschaum, wo er eine lose Kachel entdeckt, durch die er in die nebenan liegende Damentuschelinschen kann. Heiß! Im Umkleideraum öffnet er den einzigen freien Spind, zieht sich aus (Handtuch auf Larry), schwingt sich das Handtuch um die Hüften und hüpf ab ins Moorbad. Irre! Aber da ist nichts zu machen, ohne Batterien läuft da gar nichts. Na gut, also duschen gehen, anziehen und ab geht's in die Health Spa-Lobby. Bei Gary, der offensichtlich ein Auge auf Larry geworfen hat, nimmt er sich eine Broschüre von der Theke und betritt die High Colonic Treatment Suite, was immer das bedeuten mag, und trifft dort auf Rose, die eine kleine Aufmerksamkeit von ihm möchte. Der Dame kann prompt geholfen werden. Larry gibt ihr den Blumenstrauß und ahnt nicht, was ihn nun erwartet: Einlauf à la Rosel! Völlig fertig bekommt er anschließend eine Orchidee von ihr und macht, daß er aus dem Raum kommt. Puh! Kurz darauf betritt der den Cellulite Drainage-Salon. Herrjeh, hier muß aber einiges

repariert werden! Den roten Kolben hat er schnell klar, indem er ihn mit dem Schweinefett einreibt. Der Rest muß noch warten. Weiter geht's zum Schönheitssalon, wo er auf die bezaubernde Shablee trifft, die für ein Abendkleid so einiges tun würde. Ok, wird sich machen lassen. Beim Rausgehen sieht er ein Elektrokabel auf dem Boden liegen. Er hebt es auf und dreht die Kabelenden zurecht (Handclick). Das könnte man gut für das Elektroschloß im Moorbad brauchen. Larry erinnert sich an den Wachposten. Um an seine Handschellen zu kommen, müßte man ihn ablenken. Wenn man doch nur die Videokamera im Moorbad verstellen könnte! Moment mal, der Handwerker Mark hatte doch einen Schraubenschlüssel bei sich. Larry, nicht halb so dumm wie er aussieht, macht sich sofort auf den Weg in sein Zimmer, wirft das Klopapier in die Toilette und ruft den Reparatur-Service (76) an. Wieder Zimmer raus, runter, Zimmer rein und ab ins Bad und schon ist Mark da und versucht, die Schweinerei zu beheben. Heimlich klagt Larry ihm den Schraubenschlüssel und eine Feile. Aber Larry! Nach einem Anpfiff von Mark wegen der Schweinerei, die er veranstaltet hat, saust Larry nun sofort ab ins Moorbad, räumt die Blumentöpfe unter der Videokamera weg, löst deren Schrauben und verdreht die Kamera. So, das dürfte reichen. Sofort wetzt er zum Wachposten und ist schnell im Besitz der Handschellen, die er auch gleich zu Thunder ins Fitneßstudio bringt. Diese zeigt sich dankbar und verspricht ihm ein Abenteuer. Leider verrät sie ihm nicht, in welchem Zimmer sie zu finden ist. Bevor Larry sich auf die Suche nach ihr begibt, nimmt er noch schnell das Gummiband von der Rubbelmaschine und steckt es ein. Jetzt bleibt ihm nichts anderes übrig, als alle Türen nach Char abzuklappen. Schließlich findet er sie hinter der dritten Tür links neben dem Durchgang zum Schönheitssalon. Dort bringt sie ihn auf einen wahrlich animalischen

Trip, der ihm zumindest ein Halsband einbringt. Na ja, das hatte Larry sich auch anders vorgestellt! Einmal in dieser Ecke, beschließt er, sich noch einmal die Drainage-Maschine vorzuknöpfen. Den kaputten Schlauch kann er mit dem Gummiband flicken. Mehr Arbeit macht dagegen der rote Tank (Mitte). Mit dem Schraubenschlüssel öffnet er die Klappe, nimmt den verdreckten Filter heraus, schrubbt ihn in der Küche im Waschbecken sauber, setzt ihn wieder in den Tank und zieht die Schrauben wieder an. Woll'n doch mal sehen, ob es jetzt klappt. Er schaltet die Maschine ein und ist glücklich, daß sie einwandfrei läuft. Er schaltet wieder ab und macht sich sofort macht auf den Weg zu Gammie, um ihr die frohe Botschaft zu überbringen. Diese setzt sich auch sofort in Bewegung, wie man sieht, ist das auch bitter nötig, und legt sich gleich auf den Tisch. Larry schließt die Saugnäpfe an und schaltet die Maschine wieder ein. Kurz drauf (immer wieder mit ihr reden) möchte sie eine Orange, die sie auch sofort bekommt. Nicht genug, jetzt will sie ein eiskaltes Tuch. Nun gut, Larry nimmt den Waschlappen und taucht ihn in der Lobby in den Springbrunnen. Da Gammie das nicht kalt genug ist, schleicht er sich ins Bistro und bringt den Waschlappen in der Salatbar auf Eiseskälte. Das reicht der verwöhnten Göre immer noch nicht. Jetzt will sie Mineralwasser. Dieses findet Larry schnell vor einer der Zimmertüren rechts auf einem Tablett. Nachdem er nun alle Wünsche der Dame erfüllt hat, ist die Behandlung abgeschlossen. Gammie ist nun rank und schlank und, wie erwartet, hat nun keine Verwendung mehr für unseren armen Helden und macht sich aus dem Staub. Bevor auch Larry weitertrabt, füllt er noch seine Öllampe am Zapfhahn mit Gammies Fett auf. Äh? So, jetzt muß er sich mal um den Biber kümmern. In der Küche waren doch Autoreifen? Genau an einem dieser Reifen pumpt er dann seinen Biber auf. Jetzt ist es auch Zeit,

einmal auszuprobieren, wohin man mit dem Speisenaufzug kommt. Er drückt den Knopf und fährt nach einigen Startschwierigkeiten bis hoch ins Penthouse, wo er die Frau seiner Träume findet: Shamara. Diese entpuppt sich nach einer längerem Unterhaltung als etwas verdreht, aber durchaus zugänglich. Er gibt ihr die Orchidee und den Diamanten, den er von seinem Halsband abmontiert hat (wau, wau!). Mehr ist im Moment nicht zu tun, und so macht sich Larry wieder auf zum Abstieg, diesmal durch den Lift. Jetzt wird es einmal Zeit, sich in der Bar umzuschauen. Nach einem kleinen Small talk mit dem Barkeeper bekommt er die Genehmigung, sich von der Theke ein Streichholz aus der Dose auf der Theke zu nehmen. Beim Spaziergang durch die Prärie gelangt er an einen Eisenzaun mit einem Magnetschloß auf dem Tor. Dort wartet er ein Weilchen bis Art mit seiner Tram auftaucht und hilflos in seinen Taschen herumsucht. Auf Anfrage erfährt Larry, daß Art ein Streichholz für seine Pausenzigarre braucht. Dem Manne kann geholfen werden! Nachdem Art verschwunden ist, schaut sich Larry die Tram einmal genauer an. Er öffnet die Klappe und löst schnell mit dem Schraubenschlüssel ein paar Kabel. Als Art kurz darauf zurückkommt, bietet er ihm netterweise seine Hilfe bei der Instandsetzung an, indem er Art die Taschenlampe halt. Kaum hat er diese in den Fingern, befreit er sie gleich von den darin befindlichen Batterien bevor er sie Art freundlicherweise zurückgibt. Dieser fährt wieder von dannen und Larry macht sich sofort auf die Socken zu Char ins Moorbad, um ihr die gewünschten Batterien zu geben. Glücklich über selbige, verspricht sie ihm eine unglaubliche Zeit mit ihr im Elektroom, nachdem sie sich den Modder abgewaschen hat. Also nimmt Larry sein Elektrokabel, steckt das eine Ende in die Steckdose neben der Tür und das andere in das Kombischloß. Ein kleiner Knall, und schon betritt er den Raum sei-

ner Hoffnungen. Bald erscheint Char und versetzt Larry wahrlich in Ekstase. Das hält doch keiner aus! Wieder in seinem Zimmer kann Larry gar nicht glauben, was ihm da gerade widerfahren ist, doch sein von der Stromkur veränderter Anhänger, der jetzt einer Skulptur gleicht, vergewissert ihn. Trotzdem begibt er sich noch einmal in den Raum des Schreckens, wo er allerdings nur noch eine Perle vorfindet, die die verschreckte Maid beim Verlassen der Sonnenbank verloren hat. Also einsacken! Sein nächster Weg führt ihn wieder in die Bar. Dort singt eine holde Maid Country-Songs. Erst als Larry tölpelhaft über die Mikrofonschnur stolpert und somit dem Gesangsvergnügen ein Ende bereitet, ist Burgundy bereit, sich mit ihm zu unterhalten. Auch sie hat einen kleinen Auftrag für Larry: sie will Bier! Woher soll man Bier herbekommen, wo es hier doch überall nur Softdrinks gibt? Larry versucht sein Glück draußen am Eisenzaun, wo er die ID-Card ins Magnetschloß steckt und so freien Eintritt in das Mitarbeitercamp erhält. Hier wird er fündig. Im Faß, das im Zelt steht, checkt er sich einen Six-Pack Bier, den er gleich zu Burgundy bringt. Diese kippt sich alle sechs Flaschen genüsslich hinter die Binde, läßt Larry stehen und fängt wieder an zu singen. War wohl nicht genug! Also holt er noch einen Six-Pack, den sie sich wieder einverleiht. Jetzt scheint sie genug zu haben. Nachdem sie mit Larry ein Date in der Sauna verabredet hat, wackelt sie von dannen. Bevor Larry sich zur Sauna aufmacht, geht er hinter die Bühne, wo er Burgundys Kleid findet, das er natürlich einsackt. Jetzt aber nichts wie ab in die Umkleidekabine, ausziehen und los geht's in die Sauna! Ah, da ist ja die holde Maid! Larrys Hoffnungen werden aber schnell im Keim erstickt, denn Cav taucht auf und fängt sofort heftig an, mit Burg zu flirten, was dieser ausgesprochen gut gefällt. Sämtliche Annäherungsversuche von Larry schlagen fehl (reden, reden, reden). Schließlich greift

er sich den Eimer und kippt das ganze Wasser über die Kohlen. Nachdem der Dampf verflucht ist, sind es die Girls auch. Wieder einmal Essig mit dem Date! Er kassiert das von Burgundy liegengelassene Armband ein, geht duschen, sich anziehen und versucht sein Glück erneut bei Shamara im Penthouse. Gerne nimmt sie das Armband, das Medaillon und die Perle entgegen, aber das wars dann auch. Anspruchsvolle Dame, hoffentlich lohnt sich's auch! Also begibt er sich in den Schönheitssalon, wo er Shablee das ersehnte Abendkleid überreicht. Diese zeigt sich auch gleich dankbar und verabredet sich mit Larry am Strand. Hier ist sie überhaupt nicht zimperlich: Sie läßt sich von Larry küssen und streicheln (reden, anfassen) und kommt dann gleich zur Sache. Larry gibt ihr das gewünschte Kondom und glaubt, seinen Augen nicht zu trauen. Das so süße Mädel zieht sich das Kondom gar nicht damenhaft über und entpuppt sich als Transvestit. Angewidert ergreift Larry die Flucht und hat am nächsten Morgen Mühe, sich in seinem Badezimmer den Ekel rauszuspülen. Trotzdem kehrt er zum Strand zurück, denn den Sektkübel kann er bestimmt noch anderswo gebrauchen. Auf dem Weg dorthin holt er sich noch ein neues Streichholz aus der Bar, denn irgendwie muß die blöde Öllampe doch anzuzünden sein! Jetzt ist Larry nach einer Erfrischung zumute. Am Pool bastelt er sich aus dem Brillenputztuch und der Zahnseide einen Stringtanga, zieht diesen in den Büschen an, schwingt sich auf seinen Biber und paddelt an die Poolbar. Dort schwingt er kurz den Schwanz seines Bibers (Handclick) und bestellt für sich und die reizende Merily ein paar Drinks, nachdem er sich mit seinem Zimmerschlüssel bei der Bardame als Hausgast identifiziert hat. Merily stellt sich als Bungee jumping-süchtig heraus. Logisch, das Larry sich gleich auf den Weg macht, den Schlüssel für den Sprungturm zu organisieren. Diesen erhält er auch vom Ba-

demeister. Er schließt die Tür zum Turm auf und klettert hoch. Wow, ganz schön hoch! Da er den Schlüssel bestimmt gleich wieder abgeben muß, hat er einen genialen Einfall. Er drückt den Turmschlüssel in die Seife, nimmt die Feile und feilt den bisher nicht gebrauchten Schlüssel nach der Seifenvorlage zurecht. So, jetzt hat er eine perfekte Kopie für Merily. Der einzige Weg zur holden Maid führt bergab. Also, auf geht's! Unten angekommen, gibt er den Originalschlüssel zurück und den kopierten an Merily. Begeistert verabredet sie sich mit Larry abends am Sprungturm. Später am Abend macht er sich dann mit ihr an den Aufstieg. Oben angekommen beginnt er die totale Anmache (reden, anfassen, immer wieder). Nach Merilys zweiter Aufforderung, sich auszuziehen, kommt er dieser nach (Handclick) und startet den Angriff. Klar, daß dabei wieder etwas schiefgeht. Er rutscht aus, verfängt sich in den Bungee-Gurten und hopst den Weg vom Pool zum Turm auf und runter. Durch sein Geschrei weckt er das ganze Hotel auf und beendet so ziemlich abrupt sein Date. Ihm bleiben nichts als ein paar von Merily geflüsterte Verse. Na ja, jetzt ruhen seine ganzen Hoffnungen auf Shamara. Am Eiswürfelautomaten füllt er den Sektkübel mit frischen Eiswürfeln auf und fährt wieder per Speise-Express hoch zum Penthouse. An der offenen Kaminflamme entzündet er sein Streichholz und damit die Öllampe. Jetzt kommt's drauf an. Larry geht zu Shamara, flüstert ihr die süßen Worte ins Ohr, gibt ihr die Lampe und zur Krönung den Sektkübel. Larry, deine Glückszahl muß die 9 sein. Das neunte Mädel bringt's, noch dazu eine Jungfrau! Für Larry haben sich nun doch seine kühnsten Träume erfüllt, denn es beginnt eine traumhafte Nacht. Tja Larry, genieße diese Nacht, denn bis zu deinem nächsten Volltreffer wirst du wohl wieder zunächst einige Pleiten verkraften müssen.

Andrea Dreisbach

Bischoff & Partner
Tel.: 03 35/36 92 10
Fax 03 35/36 92 40
Förstnerstraße 40
15234 Frankfurt/Oder

Titel	Version	PC	Amiga
Acas over Europe	DV	82 DM	
Arctos	DV	72 DM	72 DM
Battle Isle 2	DV	84 DM	
Civilization	DV	95 DM	76 DM
Comanche	DV	89 DM	
Comanche Data Disk	DV	50 DM	
Das schwarze Auge 2	DV	80 DM	
Darklands	DV	89 DM	
Die Siedler	DV	80 DM	80 DM
Fishhook Manager	DV	82 DM	74 DM
Elite 2	DV	70 DM	58 DM
Eye of the Beholder 3	DV	82 DM	
Hyperbolic 5.0	DV	125 DM	
Formula One Grand Prix	DA	95 DM	76 DM
Goal	DV	65 DM	56 DM
History Line 1914/18	DV	82 DM	79 DM
Indy Car Racing	DV	85 DM	
Inter 2	DV	89 DM	
Ishtar 2	DV	59 DM	60 DM
Kyrodin 2	DV	73 DM	
Land of Lore	DV	69 DM	
Legend of Kyrodin	DV	74 DM	69 DM
Prince of Persia 2	DA	69 DM	
Privateer	DA	87 DM	
Privateer Speech Pack	DA	40 DM	
Protector	DV	76 DM	
Sam & Max	DV	87 DM	
Street Fighter 2	DA	62 DM	59 DM
Software 2050	DA	98 DM	
Syndicate	DA	79 DM	65 DM
Syndicate Data Disk	DV	50 DM	
T.F.X.	DA	85 DM	
X-Wing	DA	89 DM	
X-Wing Data 2 (B-Wing)	DV	45 DM	
X-Wing Update Kit	DV	59 DM	
CD-ROM			
Burning Steel	DV	89 DM	
History Line 14/18	DV	82 DM	
Inter 2	DV	112 DM	
King's Quest 5	DA	79 DM	
Legend of Kyrodin	DV	79 DM	
Protector	DA	79 DM	
Rebel Assault	DV	95 DM	

Copyright: Bischoff & Partner AG, Berlin 2000. Alle Rechte vorbehalten.
Preis: 5,00 DM (inkl. MwSt.)

Wellnewitz
Software



24 Stunden
(02238)83598



Comanche	DV	82 DM
Fishhook Manager	DV	72 DM
Fields of Glory	DV	101 DM
Ishtar 2	DA	101 DM
Jerassic Park	DV	82 DM
Lost Vikings	DV	80 DM
Monic Mansion 2	DV	87 DM
Pinball Dreams	DA	60 DM
Prince of Persia 2	DA	70 DM
Privateer	DA	87 DM
Sam & Max	DV	87 DM
Silverball	DA	84 DM
Strike Commander	DV	80 DM
Syndicate	DA	87 DM
T.F.X.	DA	87 DM
X-Wing	DA	87 DM

7th Guest	DA	117 DM
Battle Chess	DA	94 DM
Der Patrizier	DV	87 DM
Dune	DA	91 DM
King's Quest 6	DA	87 DM
Monic Mansion 2	DV	87 DM
Monkey Island	DA	94 DM
Shovel Knight 2	DA	103 DM
Strike Commander 2 Deluxe	E	105 DM

Preisliste kostenlos anfordern

Alle Preise in DM, incl. MwSt. (Vollpreis).
Preis: 5,00 DM (inkl. MwSt.)

Wellnewitz Software
Martinsstraße 40
60259 Putham

Sie wollen mehr als nur die Coverdisk? Kein Problem! Ab jetzt können Sie auch Programme erhalten, die mehrere HD-Disketten benötigen und daher bis jetzt nicht als Coverdisk geeignet waren. Tolle Klassiker, aktuelle Demos und phantastische Preview-Versionen warten auf Sie!

1.		Shadow Caster Gerade noch auf dem Prüfstand und schon gibt es eine Demoversion vom neuesten Action-Knüller aus dem Hause Origin. Nicht nur Action-Fans werden mit diesem Spiel ihre helle Freude haben, auch Rollenspieler kommen auf ihre Kosten (1 HD-Diskette)	Unsere Wertung: 87%
2.		MicroProse Football Eine Sportsimulation der Extraklasse, die Spieler wirklich wie aus dem Leben gegriffen. MicroProse Football kann in allen Belangen begeistern. Wer das Spiel noch nicht hat, kann sich ja einmal die spielbare Demo ansehen. (1 HD-Diskette)	Unsere Wertung: 80%
3.		Alone In The Dark Schon heiß auf den zweiten Teil? Naja, bald soll es ja soweit sein, doch möchten wir Ihnen die Wartezeit noch ein wenig versüßen. Wer neue Welten vor dem Monitor erschließen möchte, sollte sich diese Demo zulegen. (1 HD-Diskette)	Unsere Wertung: 92%
4.		Populous 2 Hier bedarf es wohl keiner Erklärung, denn Populous und sein direkter Nachfolger sind bestimmt jedem hinreichend bekannt. Eine fabelhafte Demoversion von einem der Strategie-Hits aller Zeiten. Populous 2 zieht wirklich jeden in seinen Bann (2 HD-Disketten)	Unsere Wertung: 76%

<p>Hot-line</p> <p>für Bestellungen and Reklamationen</p> <p>Telefon: 09 11/ 35 53 53</p>	<p>PC Games</p> <h2>Demoservice</h2>	<p>Zahlungsweise:</p> <p><input type="checkbox"/> Bankeinzug Rechnung buchen Sie bitte von meinem Konto ab Konto _____ BLZ _____ Bank _____</p> <p><input type="checkbox"/> Gegen Nachnahme (+ DM 7,- Nachnahmegebühr)</p> <p><input type="checkbox"/> Scheck, Bargeld liegt bei</p> <p>_____ Datum _____ Rechtsverb. Unterschrift</p>
<p>Absender:</p> <p>_____ Name, Vorname</p> <p>_____ Telefon</p> <p>_____ Straße, Hausnummer</p> <p>_____ PLZ Ort</p> <p><small>Je à 5" HD-Diskette DM 4,-, besteht ein Demo aus mehreren Disketten, so kostet jede Zusatzdiskette DM 2,90. Zum Gesamtpreis kommen noch DM 3,- für Verpackung und Versand hinzu. (Ausland: Barzahlung + DM 10,- Porto)</small></p> <p>1. <input type="checkbox"/> Shadow Caster (DM 4,-)</p> <p>2. <input type="checkbox"/> MicroProse Football (DM 4,-)</p> <p>3. <input type="checkbox"/> Alone In The Dark (DM 4,-)</p> <p>4. <input type="checkbox"/> Populous 2 (DM 4,-)</p> <p>Wollen Sie ab sofort Nachnahmegebühren von DM 7,- bei jeder Sendung sparen? Ja, dann senden Sie jetzt diesen Coupon mit ausgefüllter Einzugsermächtigung an uns zurück.</p>		
<p>Senden Sie diesen Coupon an:</p> <p>ASTAT MEDIA GmbH</p> <p>PC-Demo/Sharewareservice</p> <p>Kobergerstraße 41</p> <p>90408 Nürnberg</p>		

CD-ROM PREISLISTEN AUSZUG

3 D Pool / Soccer	E	35,50
7 th Guest	DA	135,50
B 17 - Silent Service 2	E	88,50
Burning Steel	DV	94,50
Burntime	DV	88,50
Day of the Tentacle	DA	99,50
Der Patruier	DV	95,50
Desert Storm	E	99,50
Eye of the Beholder 1 - 3	DV	89,50
F 15 Strike Eagle 3	E	123,50
Goblins 2	DV	98,50
Goblins 3	DV	104,50
History Line	DV	73,50
Indiana Jones 4		
+ 1000 !!! Spiele	DV	105,50
Inca 1 oder 2	DV	118,50
Jurassic Park	DV	78,50
Jutland	E	114,50
Kings Quest 5	DA	109,50
Kings Quest 6	DA	109,50
Legend of Kyrandia	DA	99,50
Links Collector		
- Links + 3 Courses	E	109,50
Loom	E	89,50
Lost in Time	DV	104,50
Lucas Arts Classic Adv.	DV	105,50
M 1 Tank Platoon	E	45,50
Might & Magic 3 - 5	DV	94,50
Pacific Island	DA	72,50
Rebel Assault	DV	74,50
Return to Zork	DA	92,50
Return of the Phantom	E	97,50
Sherlock Holmes	E	115,50
Sherlock Holmes 2	E	139,50
Sherlock Holmes 3	E	139,50
Spaceward HO	DV	75,50
Star Trek	DV	104,50
Stronghold	DV	88,50
The Greatest		
- Lure of Temptress,		
Dune 1, Shuttle	DA	99,50
The Humans 1 + 2	DA	67,50
Ultima Underworld 1+2	E	91,50
Wing Commander 1 +		
Mission 1 + 2	E	99,50
Wing Commander 2 +		
incl. Spec. Op + SAP	E	99,50

ZUBEHÖR

CD-ROM Laufwerke

Mitsumi Lu - 005S	398,00
Mitsumi FX 001 D Double Speed	478,00
Sony CDU 31 A 3 Doublespeed	448,00

alle CD-ROM Laufwerke mit Controller

Soundkarten

PC Symphonie	79,50
Galaxy BX II	145,60
Galaxy NX II	199,60
Galaxy NX Pro	289,60
Galaxy NX Pro 16	429,60
Soundblaster Pro de Luxe	278,60
Soundblaster 16 ASP	479,60

Bundles

CD-ROM Mitsumi LU 005S	
+ Soundkarte Galaxy NX Pro 16	
+ div. Software	1099,60
CD-ROM Sony CDU 31 A - 3	
Doublespeed	
+ Soundblaster Pro 16 ASP	888,90

Joysticks

PC Flightstick CH - Products	85,50
Advanced Graves Analog Pro	82,50
Virtual Pilot CD-Products	159,50

INTER SOFT

Bestellannahme

Montag - Freitag 8 - 18 Uhr
Telefon: 0581 - 5006
Telefax: 0581 - 14461

SONDERANGEBOT !! LOW BUDGET!!

Advantage Tennis	DA	24,90	F 19 Stealth Fighter	E	24,90
Arcade Fruitmachine	E	19,90	Garni Over 2	DA	19,90
Blitzkrieg	E	24,90	Hamdall	E	24,90
Carl Lewis Challenge	DA	24,90	Jack Nicklaus Sig. Ed.	E	24,90
Castles	E	24,90	Kung Fu Warrior	DA	19,90
Colossus Chess	DA	24,90	Lethal Weapon	DA	24,90
David Leadbetters Golf	E	24,90	Premier Manager	DA	24,90
Defender of the Crown	E	19,90	Twilight 2000	E	24,90
Deuxe Strip Poker	E	19,90	Walhalla	DA	24,90
Exterminator	DV	19,90			

**Wir suchen zur Eröffnung von Filialen in
Deutschland, Österreich und der Schweiz
noch fachkundige Partner (Kein Franchise!)**

PREISLISTEN AUSZUG

		PC			PC
1869	DV	79,50	Jonathan	DV	81,50
688 Attack Submarine	E	37,50	Jurassic Park	DA	72,50
A-Train	DV	93,50	Kaprows Gambit	DA	82,50
Acres over Europe	DV	89,50	KGB	DV	48,50
Airbus A 320 USA	DA	91,50	Lands of Lore	DV	66,50
Amberstar	DV	84,50	Leisure Suit Larry 5	DV	69,50
Ambush at Sonnor	DV	89,50	Lemmings 1	DA	72,50
Archer MacLeans Pool	DA	67,50	LHX Attack Chopper	E	39,50
B 17 Flying Fortress	DA	86,50	Locomotion	DV	66,50
Battle Team	DA	74,50	M 1 Tank Platoon	DA	39,50
Battle Isle Data 2	DA	50,50	Master of Orion	DA	89,50
Battlehawks 1942	E	29,50	Mauphi Island	DV	29,50
Battletech Trilogy	E	67,50	NFL Football	DA	82,50
Betrayal at Krondor	DV	89,50	NHL Hockey	DA	84,50
Body Blows	DA	61,50	North & South	E	32,50
Bundesliga Manager 2.0	DV	72,50	On the Road	DV	67,50
Burntime	DV	79,50	Pinball Dreams	DA	66,50
B - Wing	DV	40,50	Pirates Gold	DV	92,50
Campaign	DA	72,50	Police Quest 4	E	70,50
Campaign Data Disk	DA	42,50	Protostar	DV	77,50
Campaign 2	DA	75,50	Railroad Tycoon	E	39,50
Comanche Data 1	DV	55,50	Railroad Tycoon de Luxe	DA	78,50
Comanche Data 2	DV	60,50	Reach for the Skies	DA	63,50
Das schwarze Auge	DV	78,50	Return of the Phantom	DV	95,50
Dogfight	DA	87,50	Seal Team	DA	82,50
Dream Team	DA	59,50	Sensible Soccer	DA	61,50
Dune 2	DV	64,50	Sim Ant	DV	83,50
Dynatech	DV	69,50	Sim Earth	DA	91,50
Elite 2	DA	84,50	Sim Farm	DV	84,50
Eye of the Beholder 2	DV	82,50	Sim Life	DV	91,50
Eye of the Beholder 3	DV	83,50	Skat 92	DV	66,50
F 15 Strike Eagle 3	DA	86,50	Space Hulk	DA	80,50
F 16 Falcon 3.0	DA	86,50	Space Quest 4	DV	69,50
F 16 Falcon Mission - Mig 29	DA	59,50	Space Quest 5	DV	70,50
Fields of Glory	DA	88,50	Streetsfighter 2	DA	66,50
Flashback	DV	69,50	Strike Commander	DA	86,50
Flightsimulator 5.0	E	99,50	Strike Commander SAP	DA	49,50
Freddy Pharkas	DV	72,50	Strike Commander T. O.	DA	42,50
Front Page Football 93	E	72,50	Stunt Island	DV	89,50
Gabriel Knights	E	71,50	Syndicate	DV	79,50
Geal	DV	65,50	Syndicate Data Disk	DV	48,50
Goblins 1	DV	66,50	Task Force 1942	DA	86,50
Goblins 2	DV	89,50	Terminator Rampage	DA	82,50
Goblins 3	DV	84,50	Thunderhawk	E	36,50
Gunship 2000	DA	88,50	Transarctica	DV	60,50
Hannibal	DA	79,50	Wall Street Manager	DV	82,50
History Line 1914/18	DV	72,50	X - Wing Upgrade Kit	DV	59,50
Indiana Jones + Last			Zak MacKracken	DV	43,50
Crusade	DA	39,50	Zeppelin - Giants of Sky	DV	84,50
Ishtar 2	DV	67,50			

TOP TEN PC

1. Anstoß	DV	72,50
2. T.F.X.	DA	89,50
3. X-Wing Upgrade Kit	DV	59,50
4. B - Wing	DV	49,50
5. Indy Car Racing	DA	84,50
6. Flugsimulator 5.0	DV	129,50
7. Privateer incl. SAP	DA	118,50
8. Syndicate	DV	79,50
9. Maniac Mansion 2	DV	89,50
10. Inca 2	DV	89,50

NEUHEITEN PC

Battle Isle 2	DV	84,50
Christoph Kolumbus	DV	83,50
Das schwarze Auge 2	DV	83,50
Die Siedler	DV	83,50
Hired Guns	DV	89,50
Larry 6	DV	84,50
Legend of Kyrandia 2	DV	72,50
Lothar Matthäus	DA	72,50
Pacific Strike	DA	89,50
Pacific Strike SAP	DA	45,50
Privateer Spec. Op	DA	45,50

CD-ROM-OEM

Battlechess	E	67,50
Chessmaster 3000	E	61,50
Dinosaur Adventure	E	65,50
Eye of the Beholder 3	E	67,50
Kings Quest 5	E	62,50
Mano is Missing +		
World Atlas	E	79,50
Monkey Island 1	E	62,50
SWOTL incl. Sceneries	E	74,50
Sherlock Holmes 1	E	58,50
Space Adventure	E	64,50
Wing Commander 1 +		
Ultima 6	E	62,50

Interum und Druckfehler vorbehalten

**NEUERSCHEINUNGEN KÖNNEN
VORBESTELLT WERDEN!**

VERBODEN: Verkauf von CD, DVD und
Software 9. DA, sonstig Markenrechte
Autoren Verlage 20. DA, sonstig Marken
Verlage, Computer, Software, die System
anpassen, Markenrechte, etc.

**Ladenlokal • Dr. Uedemmer Str. 27
29525 Uelzen**

INTER SOFT

GmbH

**Postfach 19 32 -
29509 UELZEN**

1. The first part of the document is a letter from the President of the United States to the Congress, dated January 1, 1861. It is a formal address, and it is the first of its kind since the signing of the Constitution. The President, James Buchanan, is addressing the Congress, and he is doing so in a very formal and dignified manner. He is discussing the state of the Union, and he is discussing the issues that are facing the country at that time. He is also discussing the role of the President, and he is discussing the responsibilities of the Congress. The letter is a very important document, and it is a very interesting one to read. It gives us a glimpse into the mind of the President, and it gives us a glimpse into the state of the country at that time. It is a document that is worth reading, and it is a document that is worth studying.

06/93	79	Revenu		02/92	74	Revenu
01/93	94	Special		11/92	68	PD & Shoppers
09/93	64	PD & Shoppers		06/93	80	PD & Shoppers
05/93	34	Revenu		09/93	67	PD & Shoppers
06/93	64	J.D. Edm				
11/92	90	Revenu				
12/93	12	Revenu				
02/93	81	Revenu				

[illegible]

Detail	Wertung	Angabe	Seite	Eintrag
Population of Province of Prussia 1	74%	12.93	95	Province Review
Population of Province 2		12.93	80	PD & Shareware
Index in Management	81%	09.93	78	Review
Province Manager	59%	08.93	78	Review
Province Manager - Test 1		11.96	60	Komplettierung
Province Manager - Test 2		10.93	72	Review
Province Manager 2	80%	08.93	74	Review
Province of Province 2		11.93	83	PD & Shareware
Province Manager		11.93	18	Review
Province Manager		11.93	186	Hardware
Province Manager	68%	10.93	51	Review
Province Manager		07.93	73	Review
Province Manager - Test 1	68%	04.93	14	PD & Shareware
Province Manager - Test 2	81%	12.93	54	Review
Province Manager		03.93	62	Education
Province Manager - Test 1		07.93	66	Education
Province Manager - Test 2		10.93	80	PD & Shareware
Province Manager - Test 3		11.93	67	Education
Province Manager - Test 4	95%	1.93	36	Review
Province Manager - Test 5		2.93	66	Komplettierung
Province Manager - Test 6		03.93	76	Review
Province Manager - Test 7		04.93	77	Review
Province Manager - Test 8		05.93	68	Review
Province Manager - Test 9		06.93	68	Review
Province Manager - Test 10		07.93	68	Review
Province Manager - Test 11		08.93	68	Review
Province Manager - Test 12		09.93	68	Review
Province Manager - Test 13		10.93	68	Review
Province Manager - Test 14		11.93	68	Review
Province Manager - Test 15		12.93	68	Review
Province Manager - Test 16		13.93	68	Review
Province Manager - Test 17		14.93	68	Review
Province Manager - Test 18		15.93	68	Review
Province Manager - Test 19		16.93	68	Review
Province Manager - Test 20		17.93	68	Review
Province Manager - Test 21		18.93	68	Review
Province Manager - Test 22		19.93	68	Review
Province Manager - Test 23		20.93	68	Review
Province Manager - Test 24		21.93	68	Review
Province Manager - Test 25		22.93	68	Review
Province Manager - Test 26		23.93	68	Review
Province Manager - Test 27		24.93	68	Review
Province Manager - Test 28		25.93	68	Review
Province Manager - Test 29		26.93	68	Review
Province Manager - Test 30		27.93	68	Review
Province Manager - Test 31		28.93	68	Review
Province Manager - Test 32		29.93	68	Review
Province Manager - Test 33		30.93	68	Review
Province Manager - Test 34		31.93	68	Review
Province Manager - Test 35		32.93	68	Review
Province Manager - Test 36		33.93	68	Review
Province Manager - Test 37		34.93	68	Review
Province Manager - Test 38		35.93	68	Review
Province Manager - Test 39		36.93	68	Review
Province Manager - Test 40		37.93	68	Review
Province Manager - Test 41		38.93	68	Review
Province Manager - Test 42		39.93	68	Review
Province Manager - Test 43		40.93	68	Review
Province Manager - Test 44		41.93	68	Review
Province Manager - Test 45		42.93	68	Review
Province Manager - Test 46		43.93	68	Review
Province Manager - Test 47		44.93	68	Review
Province Manager - Test 48		45.93	68	Review
Province Manager - Test 49		46.93	68	Review
Province Manager - Test 50		47.93	68	Review
Province Manager - Test 51		48.93	68	Review
Province Manager - Test 52		49.93	68	Review
Province Manager - Test 53		50.93	68	Review
Province Manager - Test 54		51.93	68	Review
Province Manager - Test 55		52.93	68	Review
Province Manager - Test 56		53.93	68	Review
Province Manager - Test 57		54.93	68	Review
Province Manager - Test 58		55.93	68	Review
Province Manager - Test 59		56.93	68	Review
Province Manager - Test 60		57.93	68	Review
Province Manager - Test 61		58.93	68	Review
Province Manager - Test 62		59.93	68	Review
Province Manager - Test 63		60.93	68	Review
Province Manager - Test 64		61.93	68	Review
Province Manager - Test 65		62.93	68	Review
Province Manager - Test 66		63.93	68	Review
Province Manager - Test 67		64.93	68	Review
Province Manager - Test 68		65.93	68	Review
Province Manager - Test 69		66.93	68	Review
Province Manager - Test 70		67.93	68	Review
Province Manager - Test 71		68.93	68	Review
Province Manager - Test 72		69.93	68	Review
Province Manager - Test 73		70.93	68	Review
Province Manager - Test 74		71.93	68	Review
Province Manager - Test 75		72.93	68	Review

Title	Working	Available	Sales	Rebels
For Rich		04/93	27	Special
Star 100	77%	21/93	58	Review
Star 1000		26/93	104	Cover/Star
Steppenwolf	47%	21/93	63	Review
Stony & Galt Club & Sound		21/93	64	Review
Stromboli		1/93	10	Special
Stromboli (2-Disc)		08/93	82	CD ROM
Stromboli (2-Disc)		26/93	78	PD & Shareware
Stromboli		26/93	78	PD & Shareware
Stromboli	77%	16/93	82	Review
Stromboli		08/92	84	Cover/Star
Stromboli		01/93	100	Review
Stromboli		1/92	82	Review
Stromboli	31%	04/93	63	Review
Stromboli		10/93	70	Review
Stromboli	76%	06/93	57	Review
Stromboli		06/93	66	CD ROM
Stromboli	90%	21/93	38	Review
Stromboli		06/93	78	Review
Stromboli	77%	04/93	47	Review
Stromboli	67%	21/93	65	Review
Stromboli	71%	1/92	54	Review
Stromboli	81%	12/93	34	Review
Stromboli	84%	11/92	50	Review
Stromboli	67%	22/93	57	Review
Stromboli	50%	21/93	52	Review
Stromboli	54%	21/93	58	Review
Stromboli	79%	21/93	59	Review
Stromboli	81%	81/93	46	Review
Stromboli	87%	1/92	70	Review
Stromboli	68%	1/92	73	Review
Stromboli		6/92	21	Review
Stromboli		11/93	78	PD & Shareware
Stromboli	80%	1/93	68	Review
Stromboli		01/93	80	Review
Stromboli		10/92	92	Review
Stromboli		06/93	104	Review
Stromboli	96%	01/93	18	Special
Stromboli	95%	12/93	54	Review
Stromboli		11/93	37	Special
Stromboli		12/93	86	PD & Shareware
Stromboli	83%	10/93	78	Review
Stromboli	81%	07/93	66	Review
Stromboli	78%	01/93	42	Review
Stromboli	78%	04/93	102	Review
Stromboli	63%	06/93	70	Review
Stromboli		11/93	99	CD ROM
Stromboli		01/93	18	Review
Stromboli	87%	04/93	62	Review
Stromboli		08/93	34	Review
Stromboli		12/93	90	Special
Stromboli	83%	01/93	34	Review
Stromboli		12/92	84	Review
Stromboli	68%	04/93	63	Review
Stromboli	79%	08/93	47	Review
Stromboli	95%	12/93	16	Special
Stromboli		08/93	84	CD ROM
Stromboli		02/93	94	Review
Stromboli	73%	01/93	76	CD ROM
Stromboli	58%	10/92	40	Review
Stromboli	51%	06/93	67	CD ROM
Stromboli		04/93	66	CD ROM
Stromboli	64%	10/92	64	Review
Stromboli	67%	04/93	57	Review
Stromboli		11/92	51	Review
Stromboli		04/93	83	PD & Shareware
Stromboli	71%	10/92	39	Review
Stromboli	64%	06/93	59	Review
Stromboli	83%	21/93	61	Review
Stromboli		21/93	34	Review
Stromboli		21/93	52	Review
Stromboli	73%	26/93	29	Review
Stromboli		16/92	16	Review

Artist	Working	Available	Score	Rebills
Armando	76%	09/93	78	Reprise
Armando		11/97	88	Reprise
Asbury		10/93	88	PG & Shareware
Asbury	60%	04/93	58	Reprise
Asbury		12/92	94	Reprise
Asbury		04/93	16	Special
Asbury	77%	11/93	46	Reprise
Asbury	77%	03/93	54	Reprise
Asbury (with 3)	82%	01/93	42	Reprise
Asbury & Asbury	67%	03/93	81	Reprise
Asbury	40%	02/98	68	Reprise
Asbury	81%	11/93	54	Reprise
Asbury		11/93	106	High House
Asbury 2000		07/93	112	Reprise
Asbury 2000	60%	11/93	85	Reprise
<hr/>				
Asbury	50%	34/93	64	Reprise
Asbury (underworld)				
Asbury (underworld)				
Asbury		05/93	82	PG & Shareware
Asbury (underworld)	93%	03/93	72	Special (not available)
Asbury (underworld)				
Asbury (underworld)	91%	12/92	40	Reprise
Asbury (underworld)	92%	06/93	38	Reprise
Asbury (underworld)				
Asbury (underworld)	75%	10/93	50	Reprise
Asbury (underworld)				
Asbury (underworld)		11/92	20	Special
Asbury (underworld)		10/93	89	PG & Shareware
Asbury (underworld)				
Asbury (underworld)	43%	11/92	70	Reprise
Asbury (underworld)	60%	10/92	58	Reprise
<hr/>				
Asbury (underworld)				
Asbury (underworld)	71%	05/93	34	Reprise
Asbury (underworld)		10/93	88	PG & Shareware
Asbury (underworld)	60%	07/93	78	Reprise
Asbury (underworld)		05/93	67	Reprise
Asbury (underworld)	77%	12/92	48	Reprise
<hr/>				
Asbury (underworld)	50%	25/93	38	Reprise
Asbury (underworld)	65%	11/93	78	Reprise
Asbury (underworld)		27/93	100	Reprise
Asbury (underworld)	55%	26/93	70	Reprise
Asbury (underworld)		27/93	112	Reprise
Asbury (underworld)	78%	10/93	40	Reprise
Asbury (underworld)		08/93	92	High House
Asbury (underworld)	67%	01/93	50	Reprise
Asbury (underworld)	57%	11/93	85	Reprise
Asbury (underworld)		11/92	91	Reprise
Asbury (underworld)	78%	12/92	42	Reprise
Asbury (underworld)		12/92	87	Reprise
Asbury (underworld)				
Asbury (underworld)		12/92	28	Special
Asbury (underworld)		01/93	95	Reprise
Asbury (underworld)		03/93	88	Reprise
Asbury (underworld)	60%	08/93	46	Reprise
Asbury (underworld)	61%	09/93	31	Reprise
Asbury (underworld)				
Asbury (underworld)	10%	11/93	85	Reprise
Asbury (underworld)				
Asbury (underworld)	69%	08/93	44	Reprise
Asbury (underworld)				
Asbury (underworld)	71%	12/92	49	Reprise
Asbury (underworld)		01/93	75	Reprise
Asbury (underworld)		11/93	99	Reprise
Asbury (underworld)				
Asbury (underworld)		12/93	86	PG & Shareware
Asbury (underworld)				
Asbury (underworld)	92%	11/93	38	Special (not available)
Asbury (underworld)				
Asbury (underworld)		10/93	18	Reprise
Asbury (underworld)				
Asbury (underworld)		09/93	87	Reprise
Asbury (underworld)				
Asbury (underworld)	76%	10/93	47	Reprise
Asbury (underworld)	91%	12/92	74	Reprise
Asbury (underworld)	81%	12/92	44	Reprise
Asbury (underworld)	82%	12/92	34	Reprise
Asbury (underworld)		01/93	26	Reprise
Asbury (underworld)		08/93	91	Reprise
Asbury (underworld)				
Asbury (underworld)		02/93	14	Special
Asbury (underworld)				
Asbury (underworld)	84%	10/92	56	Reprise
Asbury (underworld)	60%	09/93	48	Reprise
Asbury (underworld)				
Asbury (underworld)	54%	03/93	47	Reprise

[illegible][illegible]

Lyrics artist	%	Bill 93	94	(1993)
The Jopans of Lyricsists - Don Chu	72%	11.97	62	Baroque
The Jopans of Lyricsists - Don Chu		11.97	63	Komposition
The Jopans of Three Lyricsists of Various Musical Styles	74%	14.93	48	Baroque
The Jopans of Three Lyricsists of Various Musical Styles		11.97	86	Prose
The Jopans of Lyricsists - Don Chu		10.92	48	Baroque
Shortest Lyrics Lyricsists - Don Chu		01.93	82	Komposition
Shortest Lyrics Lyricsists - Don Chu	86%	11.97	74	Spät der Mensch
The Jopans of Lyricsists - Don Chu	81%	09.93	14	Baroque
The Jopans of Lyricsists - Don Chu		-0.93	62	Lyrics
The Jopans of Lyricsists - Don Chu	55%	04.93	62	Baroque
The Jopans of Lyricsists - Don Chu	48%	-0.93	70	Lyrics
The Jopans of Lyricsists - Don Chu	14%	04.93	49	Baroque
The Jopans of Lyricsists - Don Chu		-0.93	96	Lyrics
The Jopans of Lyricsists - Don Chu	87%	-0.93	52	Lyrics
The Jopans of Lyricsists - Don Chu	70%	-0.93	34	Baroque
The Jopans of Lyricsists - Don Chu	14%	22.93	82	Baroque
The Jopans of Lyricsists - Don Chu	50%	04.93	46	Baroque
The Jopans of Lyricsists - Don Chu	71%	-0.93	74	Baroque
The Jopans of Lyricsists - Don Chu		35.93	09	Lyrics

1. Wang	93%	05/03	78	Spice and Soybean
1. Wang	Imperial			
Personal	89%	- 09/03	26	Bacon
Rembrandt	63%	04/03	52	Bacon
Apple		03/03	79	PD & Shawarma

1st. Jan	75%	12/03	71	Bacon
----------	-----	-------	----	-------

2nd. 10/03/04	69%	05/03	81	Bacon
2nd. 1st		04/03	76	PD & Shawarma
2nd		03/03	95	Bacon
2nd		04/03	85	2nd. Dish
2nd	76%	04/03	34	Bacon
2nd	54%	07/03	56	Bacon

DIE AKTUELLEN VERKAUFSCHARTS

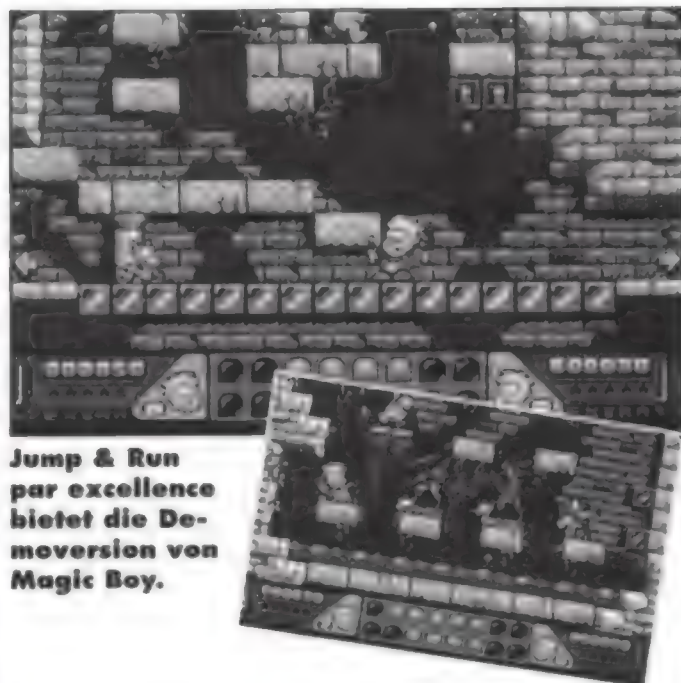
ermittelt von media control

- 1** (17) **Privateer**
Origin/2. Monat
- 2** (13) **Flight Simulator 5.0**
Microsoft/2. Monat
- 3** (1) **Maniac Mansion 2**
LucasArts/4. Monat
- 4** (→) **Elite II - Frontier**
Gamelec/1. Monat
- 5** (2) **Syndicate**
Electronic Arts/5. Monat
- 6** (3) **X-Wing**
LucasArts/9. Monat
- 7** (7) **Pinball Dreams**
21st Century/4. Monat
- 8** (11) **Lands of Lore**
Virgin/3. Monat
- 9** (9) **Prince of Persia**
Broderbund/4. Monat
- 10** (6) **The Lost Vikings**
MicroProse/3. Monat

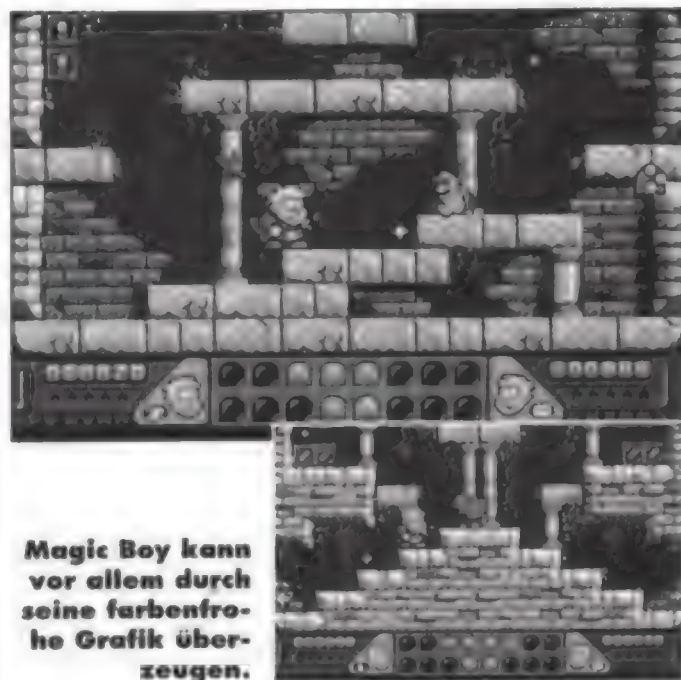
CD-ROM

- | | | |
|----------------|--------------------------|-----------------------|
| 1 (1) | The 7th Guest | Virgin Games/7. Monat |
| 2 (2) | Maniac Mansion 2 | LucasArts/4. Monat |
| 3 (3) | Der Patrizier | Ascon/7. Monat |
| 4 (5) | Dune | Virgin Games/4. Monat |
| 5 (9) | Wing Commander | Origin/7. Monat |
| 6 (6) | Monkey Island | LucasArts/7. Monat |
| 7 (4) | King's Quest 6 | Sierra/4. Monat |
| 8 (7) | Sherlock Holmes 2 | Mindscape/7. Monat |
| 9 (10) | SWOTL | LucasArts/7. Monats |
| 10 (10) | Battle Chess | Interplay/7. Monat |

Voll spielbare Demoverversionen von Magic Boy und Oxyd Magnum, drei Trainer für topaktuelle Spiele - und das auf einer einzigen Diskette? Wer jetzt unglaublich den Kopf schüttelt, muß sich leider eines Besseren belehren lassen, denn in diesem Monat können wir Ihnen eine randvolle Coverdisk bieten. Wie Sie die Coverdisk installieren, und die Programme bedienen, erfahren sie hier und auf Seite 51.



Jump & Run par excellence bietet die Demoverversion von Magic Boy.



Magic Boy kann vor allem durch seine farbenfrohe Grafik überzeugen.

Magic Boy und Oxyd Magnum

Zwei auf einer

Die Installation der verschiedenen Programme geschieht wie folgt:

Trainer

Lesen Sie dazu bitte die Beschreibung in der Rubrik "Secret Whisper" auf Seite 51.

Magic Boy

1. Legen Sie auf Ihrer Festplatte mit "MD MAGIC" ein Verzeichnis an.
2. Legen Sie die Diskette in Ihr 3,5"-Laufwerk.
3. Wechseln Sie den Zugriffspfad auf das Diskettenlaufwerk mit
b: (+Entertaste)
oder a: (+Entertaste).
4. Kopieren Sie das gepackte Programm mit
COPY MAGIC.EXE C:\MAGIC\MAGIC.EXE.
5. Wechseln Sie wieder auf die Festplatte und entpacken Sie das Spiel, indem Sie es einfach mit MAGIC.EXE aufrufen.
6. Gestartet wird Magic Boy mit der Eingabe MAGICBOY.EXE

Nach dem Spielstart können Sie einige Einstellungen vornehmen, die das Spiel für Ihren Rechner konfigurieren (Grafik- und Soundkarte, Tastatur oder Maus). Danach folgen Sie einfach den Anweisungen, die auf dem Bildschirm ausgegeben werden. Wenn Sie Magic Boy mit der Tastatur spielen möchten, so können Sie den kleinen Jungen mit den Cursortasten steuern und mit der Leertaste seinen Zauberstab aktivieren. Viel Spaß!

Oxyd Magnum

1. Legen Sie auf Ihrer Festplatte mit MD OXYD ein Verzeichnis an.
2. Legen Sie die Diskette in Ihr 3,5"-Laufwerk.
3. Wechseln Sie den Zugriffspfad auf das Diskettenlaufwerk mit
b: (+Entertaste)
oder a: (+Entertaste).

4. Kopieren Sie das gepackte Programm mit
COPY OXYD.EXE C:\OXYD\OXYD.EXE.
5. Wechseln Sie wieder auf die Festplatte und entpacken Sie das Spiel, indem Sie es einfach mit OXYD.EXE aufrufen.
6. Gestartet wird Magic Boy mit der Eingabe OXYD_MAG.BAT.

Achten Sie bitte darauf, daß Sie Ihrem EMS-Speicher 1 MB zugewiesen haben, denn sonst stürzt Oxyd Magnum bereits beim Programmstart ab. Auch eine Maus ist zwingend notwendig, um das Geschicklichkeitsspiel zocken zu können. Nach dem Aufruf von "OXYD_MAG.BAT" folgen Sie bitte den Bildschirmanweisungen. Da Ihnen beim ersten Start noch kein Passwort vorliegt, drücken Sie bitte bei der Levelcode-Eingabe die linke Maustaste.

Coupon:

Garantie PC Games Coverdisk 2/94

Wir übernehmen die Garantie, daß jede Coverdisk unser Haus in einem einwandfreien und lauffähigen Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, bitten wir Sie, die Diskette zuerst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so füllen Sie bitte den abgedruckten Coupon aus, kleben ihn auf eine Postkarte und senden diese an die angegebene Adresse. Wir werden Ihnen unverzüglich ein neues Exemplar zukommen lassen. Sie erhalten umgehend Ersatz.



Bitte
ausreichend
frankieren

MEILLER-COMCARD
- Reklamationen Computec Verlag -
Postfach 100 62
08223 Falkenstein

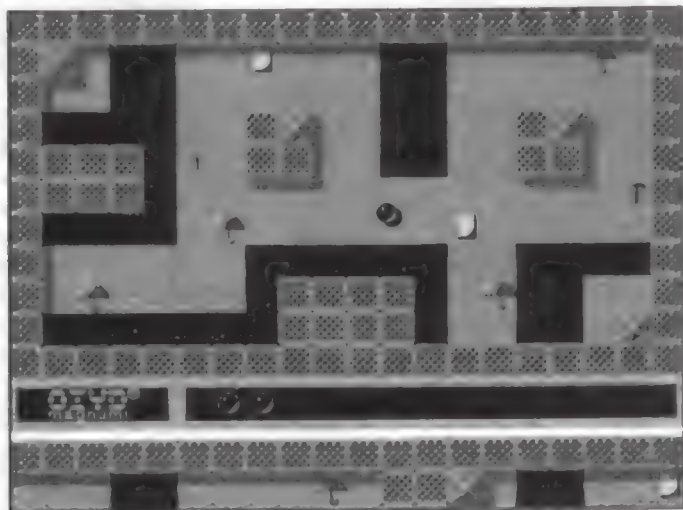
Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

PC Games Coverdisk 2/94

Name Vorname

Straße Hausnummer

PLZ Wohnort



POST SCRIPT

**Leserbriefe schicken
Sie bitte an folgende
Anschrift:**

**Computec Verlag
Redaktion
PC Games
Leserbriefe
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg**

**Sinnwahrende
Kürzungen behält
sich die Redaktion
vor.**

▼ RAUBKOPIE

Hi Rainer!

Nun flattert Dir schon wieder ein Wisch über Raubkopien auf den Schreibtisch. Zuerst glänze ich mit einer Rechnung: Ich bekomme im Monat 40 DM Taschengeld. Davon gebe ich ca. 15 DM für zwei Zeitschriften aus. Also bleiben 24,60 DM. Hier-von fallen nochmals 17,90 DM für zwei Computerzeitschriften

aus, bleiben also noch 6,70 DM. Das sind im Jahr 80,40 DM. Ein mittelmäßiges PC-Spiel im Sonderangebot! In einer PC Games hast Du vorgerechnet, daß von einem 130 DM Spiel ca. 43 DM für Händler usw. und ca. 35 DM für Verpackung und Handbuch entfallen. Das entspricht einem Reingewinn von ca. 25 DM. Wenn nun ein Hersteller aus den USA ein Spiel an die Vertretung in Deutschland schickt, kostet das ca. 10 DM/Spiel. Da aber die Hersteller zu faul sind, direkt anzubieten, kommen zusätzlich Kosten dazu. Sie könnten aber auch direkt anbieten. Dann kämen nur noch 6,40 DM für Porto dazu. Die Schachtel kostet 5 DM und ist doch nur ein Beitrag zum Müllberg. Ein gepolsterter Briefumschlag kostet nur 2,50 DM. Handbücher sind erfahrungsgemäß zu 50% unwichtig, hier könnten auch Kosten gesenkt werden. So würde dieses Spiel nur noch 56,75 DM kosten. Aber was machen die Händler? Sie verkaufen die Spiele an Großhändler und diese an Einzelhändler. Ich werde diese Rechnung auch an die Hersteller schicken und bin gespannt, was sie darauf antworten. Denn je tiefer der Preis fällt, desto mehr steigen die Verkaufszahlen und desto mehr sinken die Raubkopien. Da ein Programm nicht erkennt, wer es bedient, sind Sonderpreise für Schüler sinnlos. Die einzige Möglichkeit, die Raubkopien zu stoppen ist, die Spiele billiger zu machen. Entweder durch Direktvertrieb oder durch Sponsoren, wie zum Beispiel "Space Job". Stört es etwa jemanden, daß die Firma, um die es geht, "Karstadt" heißt und keinen Phantasienamen trägt? Ich hoffe, daß dieser Brief abgedruckt wird und verbleibe

**mit freundlichen Grüßen:
Jan Bergfeld**

Fein ausgerechnet - aber leider nicht realistisch. Der Hersteller hat garantiert nicht die "Manpower" (sprich Personal), um seine Produkte direkt an den Endverbraucher zu schicken. Er müsste also Personal dafür einstellen - womit Deine schöne Rechnung schon ins Schwimmen kommt.

Da er jede einzelne Werbung hier in Deutschland - und auch in anderen Ländern - selbst schalten muß (es gäbe ja keinen Distributor), kommen Deine Zahlen noch mehr ab vom rechten Weg. Natürlich solltest Du auch bedenken, daß Du Dich im Falle einer Reklamation ebenfalls nur an den Hersteller (der z.B. in den USA sitzt) wenden kannst, was doch wesentlich umständlicher ist als das Spiel einfach wieder zu seinem Händler im Wohnort zu tragen. Zudem kann ich mir vorstellen, daß viele mit einem gefüllten Umschlag als einzige Verpackung und einer notdürftigen Anleitung nicht ganz so zufrieden wären. Auch daß Raubkopien nur verbreitet werden, weil die Preise zu hoch sind, dürfte in den Bereich der Fabel fallen. Mortal Kombat wird schon für 69,95 DM angeboten - was es zweifellos wert ist. Denkst Du im Ernst, von M.K. kursieren weniger Copies? Wenn Du annimmst, daß nennenswert Disketten in den Mülleimer wandern, wenn ein gutes Spiel als Sonderangebot in die Regale kommt, bist Du etwas naiv. Spiele werden kopiert, so lange sie mehr kosten als die Leerdisketten. So ist das nun mal - leider. Sponsoren zu suchen ist allerdings wirklich eine gute Idee, die auch immer mehr Schule machen, aber nicht immer realisierbar sein wird.

▼ MEHR RAUBKOPIE

Sehr geehrter
Leserbriefbeantworter,

Deinem Statement zum Leserbrief "Röhre" (PCG 12/93) habe ich entnommen, daß Du keine Eltern hast, die Dir zum Geburtstag, Weihnachten oder anderen Konsumanlässen einen Computer kaufen wollen. Das ist im Rahmen des Verständlichen, denn Du verdienst ja auch selbst Dein Geld. Dein Geld reicht aber "nur" für einen 486SX, 120 MB und mehr willst Du Dir wahrscheinlich auch nicht leisten. Was ist aber mit denen, die zwar ihren ultimativen PC geschenkt bekommen haben, nun aber mit ihrem Taschengeld von 100 DM/Monat sich keine

Programme für ihre Maschinen leisten können, weil sie ja noch Zigaretten, Kinobesuche usw. bezahlen müssen? Die Computerspiele sind einfach zu teuer! Ich denke mal, daß Du im Monat, wenn Du bei solch einer Zeitschrift arbeitest, im Endeffekt an Liquidität gegenüber den DX-Usern gewonnen hast. Außerdem bist Du in der beneidenswerten Lage, Deine Spiele nicht persönlich kaufen zu müssen. Oder liegen in Eurer Redaktion nicht genügend davon rum? Wenn Du die nicht mit nach Hause nehmen darfst (hahaha), dann dürfte das auch zu verkraften sein, denn nach einem Arbeitstag müßten Dir Computerspiele sowieso zum Hals heraushängen. Moral: Einen Pentium bekommt man leichter als die Programme dafür.

Holm Müller

Computerspiele sind einfach zu teuer? Im Verhältnis wozu?? Ich will Dich ja nicht beleidigen, aber diese Aussage ist nicht gerade der Weisheit letzter Schluß. Du gibst ohne mit der Wimper zu zucken 15 DM für eine Kinokarte aus. Nach zwei Stunden ist alles vorbei und die Karte ist nichts mehr wert. Ein Computerspiel, das z.B. 100 DM kostet und Dich viele Stunden lang beschäftigt, erscheint mir im Vergleich dazu sogar preiswert. Zudem kannst Du es noch gebraucht verkaufen, wenn es Dir einmal keinen Spaß mehr macht. Aber lassen wir das - ich möchte mich nicht in jeder Ausgabe wiederholen. Na gut, ich gebe es ja zu, daß bei mir höchst selten der Fall eintritt, ein Spiel kaufen zu müssen. Jeder Job hat seine Vorteile. Die Jungs in dieser gelb-roten Hamburger-Braterei können das Zeug auch kostenlos essen und mir nehmen sie dafür Geld ab. Es ist eh schon schlimm genug, wenn man so alt geworden ist, um seinen Lebensunterhalt durch Arbeit bestreiten zu müssen. Nebenbei bemerkt muß ich Anwenderprogramme auch kaufen. Ich werde nie verstehen, warum Geldmangel immer als vertretbare Entschuldigung für eine illegale Handlung herhalten muß. So funktioniert das nicht! Jungs - Ihr macht es Euch da

wirklich zu einfach! Wenn ich mein letztes Geld für den neuesten Porsche ausbebe, werde ich auch auf Unverständnis stoßen wenn ich Tankstellen überfalle, weil ich mir das Benzin nun bei allem guten Willen nicht mehr leisten kann. Du nimmst Dir da das Recht heraus, Dir etwas umsonst zu besorgen - erwartest aber, daß andere genau dafür zahlen, da die Softwarehäuser aus verständlichen Gründen Programme machen, um Geld zu verdienen, nicht um dem netten Holm einen Gefallen zu tun. Kommt Dir das nicht selbst ein ganz klein wenig merkwürdig vor?

OPFER

Hallo PC Games!
Diesen Brief schreibe ich zwar nicht aus der Nervenheilanstalt, aber manchmal, wenn ich Eure Zeitschrift aufschlage, bekomme ich doch fast einen Nervenzusammenbruch. Im Heft 12/93 habt Ihr ausführlich über den Flipper "Silverball" berichtet. Ich habe diesen Artikel mit Spannung gelesen, dann schlug ich die nächste Seite auf und las die Systemanforderungen. 386er! Ich bin sofort wieder zum Kiosk gelaufen, um mir eine andere Zeitschrift zu besorgen, wo dieser Flipper noch näher beschrieben war und siehe da: Bei den Systemanforderungen stand ein 286er. Warum diese Unterschiede? Könnt Ihr die Spiele nicht auf einem 286er testen? Ich bin Besitzer von einem 286er und möchte natürlich wissen, ob diese Spiele auch bei mir laufen, auch wenn sie nur kriechen (ich

meine die Spiele). Genau das gleiche mit X-Wing. Es lief mit meinen 12 MHz wirklich gut, die TIE-Fighter flogen bei mir mit einer Geschwindigkeit.... ich habe es nicht geschafft, sie abzuschießen.

Mit freundlichen Grüßen:
Ein Leser, der sicher in einer Nervenheilanstalt landen wird.

Extra wegen Dir durchstreifte ich unsere Hallen, um den Silverball wieder zu finden. Die ganze Geschichte möchte ich Dir hier ersparen, aber auf der Verpackung stand "Mindestanforderung 386er"! Das geben wir natürlich auch an unsere Leser weiter. Solch ein Spiel wird bei uns auch "nur" auf einem 386er und 486er getestet. Einen unserer letzten 286er dafür hervorzukramen, kam uns bisher eigentlich nicht in den Sinn - das tun wir nur, wenn er auch als Mindestanforderung angegeben ist.

ALTE BEKANNTHE

Sehr geehrter Herr Rosshirt!
Natürlich hat der "Exot" nun Ihren Namen gecheckt und die Zeitschrift wieder gekauft, schon um zu sehen, ob Sie meinen Tadel einfach ignorieren, für den ich mich jetzt, nach Ihrer netten Antwort entschuldige. Ich habe Sie ja noch nicht gekannt. Natürlich war ich mehr als überrascht, daß Sie meinem Leserbrief samt Ihrer Antwort eine ganze Seite widmen und habe mich sehr gefreut, daß sie trotz gegenteiliger Ansicht so freundlich reagiert haben. Doch ich

Damit wir uns ein Bild davon machen können, wie Ihnen die aktuelle Ausgabe gefallen hat, möchten wir Sie dazu auffordern, folgenden Coupon auszufüllen an unsere Adresse zu schicken (Kennwort: Lesermeinung). Natürlich wollen wir Sie für Ihre Mühe auch angemessen entschuldigen. Deshalb verlosen wir auch jeden Monat unter allen Einsendern drei Programme, deren Titel zu diesem Zeitpunkt allerdings noch nicht feststehen.

Bitte bewerten Sie folgende Punkte der aktuellen Ausgabe mit Schulnoten:

1. Titelgestaltung:
2. Heftlayout:
3. Textqualität:
4. Themenangabe:

Coupon auf eine Postkarte kleben oder einfach mit in den Leserbrief stecken

Groß Electronic

Hardware • Software • Zubehör

Großhandel für Computerspiele und Zubehör

PC

AMIGA

GAME BOY

MEGA CD

GAME GEAR

SNES

CD ROM

MEGA DRIVE

Lieferung
nur an
Händler!

Bitte Preisliste
anfordern!

Groß Electronic

Computerspiele + Zubehör

Gartenweg 4
D-94133 Röhrnbach
Telefon 0 85 82 / 15 99
Telefon 0 85 82 / 86 39
Telefax 0 85 82 / 86 25

EHBA "Soft"

Soft & Hardware
Schusterbeckstrasse 24
94481 Grafenau
Tel. 08552 / 4077 Fax. 4080

Artikel	Art	Preis
Acas over Europe	DV	81,50
Alone in the Dark II	auf Anfrage	
Amorim	DV	71,20
Battle Isle II	auf Anfrage	
Bayezid et Kromer	DV	81,50
Burntime	DV	86,10
Comanche	DV	95,30
Comanche Data Disk 1	DV	53,90
Das Schwarze Auge II	DV	88,40
Der Schatz im Silbersee	DV	89,90
Die Stedler	auf Anfrage	
Dracula	DA	83,80
Dune 2	DV	66,60
Eisbock Manager	DV	86,10
Elite 2	DV	72,30
Eye of the Beholder 3	DV	93,30
Flight Simulator 5.0	DV	119,90
Flashback	DV	72,30
Freddy Pharkas	DV	72,30
Gabriel Knight	auf Anfrage	
Hammel	DV	86,10
Ishtar 2	DV	40,80
Jonathan	DV	86,10
Kings Quest 6	DV	81,50
Kolumbus	DV	88,40
Lands of Lore	DV	58,60
Larry 6	DV	79,90
MM2 (Day of Tentacle)	DV	95,30
Mortal Kombat	auf Anfrage	
Police Quest 4	DV	72,30
Prince of Persia 2	DA	72,30
Privater	DA	90,70
Privateer Speech Pack	DA	42,40
Quest for Glory 4	DV	72,30
Sam & Max	DV	95,30
Seal Team	DA	83,80
Sensible Soccer 92/93	DV	62,90
Simons the Soccer	DA	77,90
Space Quest 5	DV	72,30
Streetfighter 2	DA	68,90
Strike Commander	DA	92,90
Strike Com. Speech Pack	DA	39,90
Strike Com. Tactial Opera	DA	42,40
Summoning	DV	88,40
Syndicate	DV	85,90
Syndicate Data Disk	DV	43,60
Terminator Rampage	DV	88,40
Titanic II	auf Anfrage	
Titanic II	DV	92,90
Wastel Voyage	DV	71,20
Wing Commander Academy	DA	69,90
X-Wing	DA	95,30
X-Wing Upgrade	DV	60,80
B-Wing	DV	46,90

Sehr gute Spielesammlung:

Lords of Power	DA	89,60
(Red Baron, Silent Service 2, Perfect General, Railroad Tycoon)		

Microprose Spiele:

Deathlight	DA	92,90
F 15 Strike Eagle 3	DA	92,90
Fields of Glory	DV	92,90
Grand Prix	DA	92,90
Pirates Gold	DV	92,90
Railroad Tycoon de Luxe	DA	83,80
Starlord	DV	92,90
Schwar 2050	DV	95,30
Task Force 1942	DA	92,90
The Legacy	DV	92,90

CD - Rom

Creative CD-ROM miniem	E	279,00
Creative CD-ROM extem	E	349,00

Selbige Vorrat reicht!

Eye of the Beholder I - III	DV	95,30
Humans I & 2	DV	57,70
Iron Helix	DV	83,80
Kings Quest 6	DA	88,40
Legend of Kyrandia	DV	84,60
Meloyis (Comic)	DV	50,50
Mutant Mansion 2	DV	95,30
Motor Storm	DV	99,60
Rebel Assault	DV	4,4
Strik Commander	auf Anfrage	

Soundkarten:

Sound Galaxy NX II	DV	199,00
Sound Galaxy NX II Pro	DV	279,00
Sound Galaxy NX Pro 16	DV	439,00
Soundblaster SR 16 ASP	DA	429,00
Soundblaster 16 SCST-2	DA	429,00
Sound Wave	DA	549,00
Omni Wave 32 M E U	DA	349,00

Joysticks:

Advanced Greys Schwarz		72,00
Advanced Greys Transpa.		76,00
CH Flight Stick Pro	DA	159,00
Greys Game Pad		49,90

Irreimer und Druckfehler vorbehalten.
Lieferpreise verstehen, Lieferskosten schliessen.
Versandkosten: NW 9,50 + 1 DM Zahlungsangemessen
Spiel nicht gefunden? Rufen Sie uns bitte an.

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

möchte Ihnen dennoch widersprechen und kann dies, genau wie Sie, nur aus meiner individuellen Sicht tun:

1. Computerspiele sind schon im Verhältnis zueinander viel zu teuer! Das alte Railway Tycoon ist jeden Groschen wert, den es kostet, obwohl es vor Fehlern nicht gefeit ist. Civilisation ist jeden Groschen wert, den es kostet, wenn es auch nicht ohne Zynismus auskommt. Railway Tycoon Deluxe aber ist zu teuer! Daß Sie Lemmings schätzen, beruht eben auf der vielzitierten Verschiedenheit der Geschmäcker. Das Spiel hat zwar eine nette Idee, aber mir liegt es nicht, kleine, niedliche Männchen, und seien sie auch nur fiktiv, zu sprengen. Da ich das Spiel bei einem Hardwarekauf dazu bekommen habe, versuchte ich mich natürlich auch daran. Als ich dann bemerkte, daß das Programm einen gesperrten Block namens "Russel" auf die Festplatte zauberte, wurde es sofort gelöscht. Ob Lemmings sein Geld wert ist, müssen die entscheiden, die es kaufen.

2. Widersprechen Sie ruhig. Die Toleranz ist halt, teilweise gezwungenermaßen, ein Vorzug des Alters. Bei Raubkopien haben Sie meiner Meinung nach einfach unrecht. DOS und Windows fallen eigentlich schon weg, weil sie im Lieferumfang der meisten Rechner enthalten sind. Aber beim wirklich preiswerten Norton Commander, um ein typisches Beispiel zu nennen, liegt die Sache schon anders, obwohl er nicht mehr kostet als ein besseres Spiel.

**Freundliche Grüße:
Herwig Müller**

Daß Sie sich für Ihren Tadel bei mir entschuldigen, spricht für Sie. Entschuldigung angenommen - Schwamm drüber. Warum sollte ich nicht freundlich auf Ihren Brief reagieren? Was mich wütend machen kann, sind nicht gegenteilige Ansichten - höchstens die Verbindung von Sturheit und Dummheit. Daß manche Computerspiele weniger, andere mehr fürs Geld bieten, wird von mir nicht bestritten, hat aber mit dem eigentlichen Problem nichts zu tun, daß sich hartnäckig die Ansicht hält, daß

Software etwas ist, das auf Bäumen wächst und somit jede Art von Bezahlung überflüssig macht. "Russel" ist übrigens ein sehr gelungener Kopierschutz. "Russel" erkennt, ob das Original oder eine Kopie installiert wurde. Im Falle einer Kopie läßt er nur ein spielbares "Demo" übrig. Den ehrlichen User belästigt "Russel" nicht. Im übrigen bin ich absolut nicht der Meinung, daß Raubkopien etwas mit Toleranz zu tun haben. Hier stellt sich eher die Frage von Recht oder Unrecht.

▼ RUNDUMSCHLAG

Hallo PC Games!

Zuerst möchte ich mal Eure Zeitung loben und hoffe, daß Ihr es ihr ausrichtet. Nachdem ich die Leserbriefe in der Ausgabe 12/93 gelesen habe, habe ich mich dazu aufgerafft, Euch zu schreiben. Was ich dort für einen Müll gelesen habe! Der eine "Alpen-Ötzi" aus Österreich hat zwar einen goldigen Humor, ist aber meiner Meinung nach in einer Nervenheilanstalt gut aufgehoben. Regt der sich auf, daß Eure Cover-Disk nicht unter einer Hercules-Karte läuft! Den eigentlichen Ausschlag, Euch zu schreiben, hat mir jedoch der anonyme Brief von M.H. gegeben, welchem ich ganz und gar zustimmen kann. Die Sache mit den Raubkopien ist voll korrekt. Raubkopien hat wahrscheinlich jeder, der mit seinem Computer nicht nur arbeitet (wahrscheinlich auch Du!). Um noch einmal auf den Punkt der FSK-Beschränkung zu sprechen zu kommen, finde ich die selbige doch ziemlich danebengegriffen. Denn Spiele wie "Hundefelsen 4E" bekommt inzwischen wirklich jeder Insasse eines Kindergartens, wenn er nur die richtigen Beziehungen hat. Also warum lassen wir das alles mit der FSK-Freigabe nicht, so kaufen vielleicht auch Jugendliche die Programme, für die sie sonst zu jung wären (wenn sie das nicht sowieso schon tun).

Also, guten Flug und Danke für den Fisch. Marc A.S.

Kannst Du nicht ein bißchen besser aufpassen, wie Du Dich

ausdrückst? Ich mag es nicht besonders, wenn Leser beleidigt werden - unabhängig davon, was sie geschrieben haben. Aber das sei nur am Rande erwähnt. Zu der Sache mit den Raubkopien werde ich lieber nichts schreiben - langsam habe ich es wirklich dicke, mich immer wieder wiederholen zu müssen. Bestimmungen und/oder Gesetze einfach zu "lassen", finde ich, gelinde gesagt, recht zweifelhaft. Auch wenn ständig Autofahrer zu schnell fahren, wäre es doch keine besonders gute Idee die Geschwindigkeitsbeschränkungen zu vergessen. Ich glaube zwar, daß sich die Kids Programme "besorgen", die eigentlich nicht für sie gedacht sind, aber da Copies ja "voll korrekt" sind, nehme ich nicht an, daß diese Programme gekauft werden. Zwar wäre es jetzt angebracht, an diese Stelle von Verantwortung, Recht und Unrecht und solchen Sachen zu reden, aber das lasse ich lieber, weil da eigentlich Deine Eltern dafür zuständig wären und ich mir ziemlich doof dabei vorkomme, den Moralapostel zu mimen.

▼ SORGEN

Sehr geehrter Herr Rosshirt, ich hoffe, Dir hat die Anrede jetzt einen gewaltigen Motivationschub verpaßt; denn ich gehe davon aus, daß Du im allgemeinen doch recht selten auf diese Weise begrüßt wirst. Wie es sich für jeden halbwegs glaubwürdigen PC Games-Leser gehört, darf auch ich an dieser Stelle meine Begeisterung publik machen. Ich persönlich halte nichts von Raubkopien und den Leuten, die damit ihr Taschengeld aufbessern. Da ich nebenbei selber programmiere, ist mir der Aufwand dafür bekannt. Der PC wäre auf dem Unterhaltungssektor nicht das, was er ist, hätten nicht ehrliche Anwender wie Du und ich (nicht Otto Normalpieler) ihre Software käuflich erworben. In Anbetracht dessen finde ich es gar nicht verkehrt, wenn die Softwarehersteller die Hardwareanforderungen immer höher schrauben. Schüler u.ä., die ja hauptsäch-

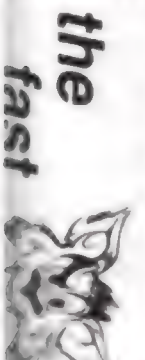
lich zu diesem Problem beitragen, können sich einen Multimedia PC mit CD-ROM, General Midi, SVGA usw. einfach nicht mehr leisten. Daraus folgt: der Kreis schließt sich wieder. Mein zweites Anliegen ist mehr beruflich: da ich mich noch in der Ausbildung als Bürokaufmann befinde, moche ich mir bereits jetzt Gedanken über meinen späteren Beruf. Meine Absichten bestehen darin, mein Hobby zu meinem Beruf zu machen. Mit einschlägigen Erfahrungen auf mehreren Systemen (PC, Amiga, SNES, MD usw.), musikalischen Grundkenntnissen, Offenheit gegenüber Neuerungen, einer witzigen Schreibweise denke ich, ob ein Job in einer Computer-Zeitschriften-Redaktion nicht meine Traumbeschäftigung wäre. Daher bitte ich Dich, in Erfahrung zu bringen, ob die Möglichkeit besteht und wie man sie am Schopfe packt. Nun werde ich Dich wieder in die freie Marktwirtschaft entlassen, um Deine Antwort zu formulieren. Mir liegt wirklich sehr viel daran zu erfahren, wie man an diesen Job kommt. Ich freue mich schon auf Deine Antwort.

**Mit freundlichen Grüßen:
Dirk Mastnak**

Von wegen "die Kids können sich so einen Multimedia PC nicht leisten"! Manchmal denke ich, der 486 DX2 gehört schon zur Grundausstattung eines Kinderzimmers. Nun noch schnell zu Deinem beruflichen Anliegen: Wie man im allgemeinen zu so einem Job kommt, kann ich Dir auch nicht sagen. Bei mir war es eine Verkettung unglücklicher Umstände. Aber so schlimm ist er auch wieder nicht. Wenn Du keinen Wert darauf legst, Deine Wohnung gelegentlich zu sehen, beim Anblick von "Paragliding" keine Schreikrampfe bekommst und Dich von Pizza, Hamburgern und Kaffee ernähren kannst, solltest Du Dir die Berufswahl überlegen. Eine richtige Bewerbung an die Redaktionsanschrift kann hier Wunder wirken. Momentan sind wir zwar ausreichend besetzt, aber man kann ja nie wissen...

A 3 bestellen unter 089-32909980

Artik.	Titel	DM	Artik.	Titel	DM	Artik.	Titel	DM	Artik.	Titel	DM
1001	PC 31/2	69,95	1002	PC 31/2	69,95	1003	PC 31/2	69,95	1004	PC 31/2	69,95
1005	PC 31/2	69,95	1006	PC 31/2	69,95	1007	PC 31/2	69,95	1008	PC 31/2	69,95
1009	PC 31/2	69,95	1010	PC 31/2	69,95	1011	PC 31/2	69,95	1012	PC 31/2	69,95
1013	PC 31/2	69,95	1014	PC 31/2	69,95	1015	PC 31/2	69,95	1016	PC 31/2	69,95
1017	PC 31/2	69,95	1018	PC 31/2	69,95	1019	PC 31/2	69,95	1020	PC 31/2	69,95
1021	PC 31/2	69,95	1022	PC 31/2	69,95	1023	PC 31/2	69,95	1024	PC 31/2	69,95
1025	PC 31/2	69,95	1026	PC 31/2	69,95	1027	PC 31/2	69,95	1028	PC 31/2	69,95
1029	PC 31/2	69,95	1030	PC 31/2	69,95	1031	PC 31/2	69,95	1032	PC 31/2	69,95
1033	PC 31/2	69,95	1034	PC 31/2	69,95	1035	PC 31/2	69,95	1036	PC 31/2	69,95
1037	PC 31/2	69,95	1038	PC 31/2	69,95	1039	PC 31/2	69,95	1040	PC 31/2	69,95
1041	PC 31/2	69,95	1042	PC 31/2	69,95	1043	PC 31/2	69,95	1044	PC 31/2	69,95
1045	PC 31/2	69,95	1046	PC 31/2	69,95	1047	PC 31/2	69,95	1048	PC 31/2	69,95
1049	PC 31/2	69,95	1050	PC 31/2	69,95	1051	PC 31/2	69,95	1052	PC 31/2	69,95
1053	PC 31/2	69,95	1054	PC 31/2	69,95	1055	PC 31/2	69,95	1056	PC 31/2	69,95
1057	PC 31/2	69,95	1058	PC 31/2	69,95	1059	PC 31/2	69,95	1060	PC 31/2	69,95
1061	PC 31/2	69,95	1062	PC 31/2	69,95	1063	PC 31/2	69,95	1064	PC 31/2	69,95
1065	PC 31/2	69,95	1066	PC 31/2	69,95	1067	PC 31/2	69,95	1068	PC 31/2	69,95
1069	PC 31/2	69,95	1070	PC 31/2	69,95	1071	PC 31/2	69,95	1072	PC 31/2	69,95
1073	PC 31/2	69,95	1074	PC 31/2	69,95	1075	PC 31/2	69,95	1076	PC 31/2	69,95
1077	PC 31/2	69,95	1078	PC 31/2	69,95	1079	PC 31/2	69,95	1080	PC 31/2	69,95
1081	PC 31/2	69,95	1082	PC 31/2	69,95	1083	PC 31/2	69,95	1084	PC 31/2	69,95
1085	PC 31/2	69,95	1086	PC 31/2	69,95	1087	PC 31/2	69,95	1088	PC 31/2	69,95
1089	PC 31/2	69,95	1090	PC 31/2	69,95	1091	PC 31/2	69,95	1092	PC 31/2	69,95
1093	PC 31/2	69,95	1094	PC 31/2	69,95	1095	PC 31/2	69,95	1096	PC 31/2	69,95
1097	PC 31/2	69,95	1098	PC 31/2	69,95	1099	PC 31/2	69,95	1100	PC 31/2	69,95
1101	PC 31/2	69,95	1102	PC 31/2	69,95	1103	PC 31/2	69,95	1104	PC 31/2	69,95
1105	PC 31/2	69,95	1106	PC 31/2	69,95	1107	PC 31/2	69,95	1108	PC 31/2	69,95
1109	PC 31/2	69,95	1110	PC 31/2	69,95	1111	PC 31/2	69,95	1112	PC 31/2	69,95
1113	PC 31/2	69,95	1114	PC 31/2	69,95	1115	PC 31/2	69,95	1116	PC 31/2	69,95
1117	PC 31/2	69,95	1118	PC 31/2	69,95	1119	PC 31/2	69,95	1120	PC 31/2	69,95
1121	PC 31/2	69,95	1122	PC 31/2	69,95	1123	PC 31/2	69,95	1124	PC 31/2	69,95
1125	PC 31/2	69,95	1126	PC 31/2	69,95	1127	PC 31/2	69,95	1128	PC 31/2	69,95
1129	PC 31/2	69,95	1130	PC 31/2	69,95	1131	PC 31/2	69,95	1132	PC 31/2	69,95
1133	PC 31/2	69,95	1134	PC 31/2	69,95	1135	PC 31/2	69,95	1136	PC 31/2	69,95
1137	PC 31/2	69,95	1138	PC 31/2	69,95	1139	PC 31/2	69,95	1140	PC 31/2	69,95
1141	PC 31/2	69,95	1142	PC 31/2	69,95	1143	PC 31/2	69,95	1144	PC 31/2	69,95
1145	PC 31/2	69,95	1146	PC 31/2	69,95	1147	PC 31/2	69,95	1148	PC 31/2	69,95
1149	PC 31/2	69,95	1150	PC 31/2	69,95	1151	PC 31/2	69,95	1152	PC 31/2	69,95
1153	PC 31/2	69,95	1154	PC 31/2	69,95	1155	PC 31/2	69,95	1156	PC 31/2	69,95
1157	PC 31/2	69,95	1158	PC 31/2	69,95	1159	PC 31/2	69,95	1160	PC 31/2	69,95
1161	PC 31/2	69,95	1162	PC 31/2	69,95	1163	PC 31/2	69,95	1164	PC 31/2	69,95
1165	PC 31/2	69,95	1166	PC 31/2	69,95	1167	PC 31/2	69,95	1168	PC 31/2	69,95
1169	PC 31/2	69,95	1170	PC 31/2	69,95	1171	PC 31/2	69,95	1172	PC 31/2	69,95
1173	PC 31/2	69,95	1174	PC 31/2	69,95	1175	PC 31/2	69,95	1176	PC 31/2	69,95
1177	PC 31/2	69,95	1178	PC 31/2	69,95	1179	PC 31/2	69,95	1180	PC 31/2	69,95
1181	PC 31/2	69,95	1182	PC 31/2	69,95	1183	PC 31/2	69,95	1184	PC 31/2	69,95
1185	PC 31/2	69,95	1186	PC 31/2	69,95	1187	PC 31/2	69,95	1188	PC 31/2	69,95
1189	PC 31/2	69,95	1190	PC 31/2	69,95	1191	PC 31/2	69,95	1192	PC 31/2	69,95
1193	PC 31/2	69,95	1194	PC 31/2	69,95	1195	PC 31/2	69,95	1196	PC 31/2	69,95
1197	PC 31/2	69,95	1198	PC 31/2	69,95	1199	PC 31/2	69,95	1200	PC 31/2	69,95



the fast

A3 Computer GmbH
Schleibheimer Str.92
D-85748 Garching
Tel.: 089-32909980
Fax: 089-32909990

Gesamtliste mit ca. 1500 Hard- & Softwareprodukten abrufen per Faxabruf: Fax: 089-329099-12-14-18.

schriftliche Anfragen/Bestellungen an:
A3 Computer GmbH
Schleibheimer Str.92
D-85748 Garching
Tel.: 089-32909980
Fax: 089-32909990

Abholcenter München:
M80, Steinstr.3
Tel.: 089-6886846

Die A3 Computer GmbH ist ein Tochterunternehmen der A3 Computer AG, München.

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, Vervielfältigung und Verbreitung, auch auszugsweise, ist ohne schriftliche Genehmigung der A3 Computer GmbH.

Printed in Germany

Cyberace

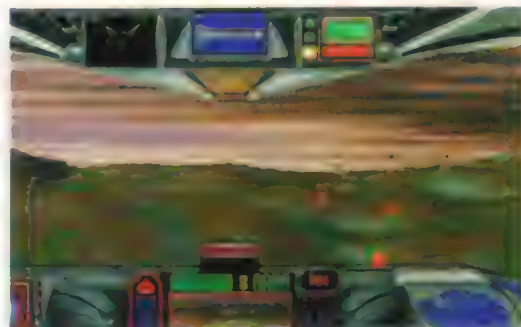
Interaktives

Cyberace - ist das die Fortsetzung der Formel 1 mit anderen Mitteln? Zusammen mit dem von Comanche bekannten Voxel-Grafiksystem gibt das Anlaß zu einigen Erwartungen.

Cyperace ist die Science-Fiction-Version von den uns bekannten Autorennen - allerdings etwas verschärft, denn die futuristischen Gleiter sind vielfältig bewaffnet. Anscheinend handelt es sich dabei jedoch nicht um ein simples Action-Ballerspiel, denn bei der Produktionsfirma Cyberdreams hat man ganz richtig erkannt, daß es Spielen mit einzelnen Missionen zugute kommt, wenn eine kurze Rahmenhandlung existiert. Nun gut, hier also die Story: Nach vernichtenden Kriegen zwischen Terra und dem Kaloda-

sischen Imperium beschlossen die Kriegsparteien, ihre Konflikte in Zukunft durch den Kampf zwischen Einzelpersonen auszutragen, nämlich im Cyberace. Sie sind der Sohn eines terranischen Rennfahrers, der von Mugyor, dem Chef von Kalodasiern, hinterhältig ermordet wurde. Um Ihre Motivation zu steigern, haben terranische Agenten Ihre Freundin entführt, und so treten Sie jetzt als Fahrer im Cyberace an. Dabei steuern Sie einen Gleiter mit automatischer Höhensteuerung über einen Rundkurs, der bis zu zehnmal absolviert werden

muß. Die entscheidenden Positionsverbesserungen erfolgen dabei mittels Laser und Lenkraketen, so daß meist nicht alle der 15 gestarteten Fahrzeuge ins Ziel kommen. Außer Kalodasiern und Terranern sind noch weitere drei Teams am Start, die einem das Leben schwermachen. Nach dem Rennen wird die Geschichte (laut Handbuch in interaktiver Form) fortgesetzt, dann können Sie sich auf dem



Die Voxelgrafik sieht nicht ganz so gut aus wie bei Comanche.

Schwarzmarkt mit neuen Waffen ausstatten, Wetten abschließen, Saboteure engagieren und schließlich Ihren Gleiter für das nächste Rennen ausrüsten.

Bislang klingt das alles ganz gut, doch die Realität ist leider anders. Zuerst zum eigentlichen Rennen. Durch die automatische Höhensteuerung sind die eigenen Bewegungsmöglichkeiten sehr eingeschränkt, es bleibt nur eine rechts-links-Steuerung übrig, während die Geschwindigkeit durch Vor- und Zurückziehen des Joysticks variiert wird. Die Voxel-Grafik ist etwas schlechter als bei Comanche, vor allem ist sie aber völlig unwichtig für den Spielablauf, denn was interessieren Höhenstufen, wenn man die Höhe nicht verändern kann?! Außerdem wird dadurch der Einsatz ungenau gelenkter Waffen extrem schwierig, da die anderen Gleiter meist auf einer anderen Höhe sind, während das Treffen bei den gelenkten Waffen meist ohnehin Glückssache ist. Auch zu bemängeln ist die Tastenbelegung: „J“ ist für die Waffenauswahl äußerst ungeeignet. Der Sound erschöpft sich während des Rennens in sporadischem Geknalle, die zahlreichen Sprachdateien sind lediglich für eine ellenlange Sprachausgabe während des Intros vorhanden, später ist davon nichts mehr zu hören.

Die Helden bei Cyberace

Die von Ihnen gespielte Figur muß einige Strapazen erleiden, um das Cyberace zu überleben.



Alyssia

Ihre entführte Geliebte, die Sie nur nach Erfolg gerne wiedersehen werden.



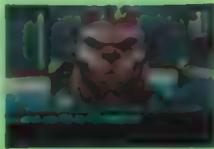
Freckles

Der Saboteur hat ein paar ganz gemeine Tricks auf Lager. Trotzdem keine gute Wahl.



Nardo

Der Chefmechaniker, der nicht mude wird, auf die Bedeutung des Endsports hinzuweisen.



Booker

Der Buchmacher meint, er könnte beim Cyberace das Geschäft seines Lebens machen.



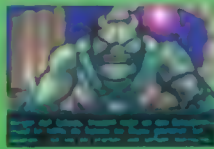
Dubbs

Der Halbbose. Das ist der terranische Agent, der die Alyssia entführt hat.



Teeth

Der Waffenhandler sieht nur den persönlichen Profit und möchte Kontakte knüpfen.



Mugyor

Der ganz Böse. Dieser Kerl hat Ihren Vater ermordet. Aber Sie werden es ihm heimzahlen.



Kalee

Es weiß eigentlich niemand, auf welcher Seite die Informantin nun eigentlich steht.

Rennen

Interaktiv?

Ich weiß nicht, was man bei Cyberdreams unter "interaktiv" versteht, aber ich verstehe darunter, daß nach einem Rennen, bei dem man den ersten Platz belegt, etwas anderes passiert als nach einem Rennen, das man an fünfzehnter Stelle abschließt. Und genau das passiert bei Cyberrace nicht! Die Story scheint zudem sehr kurz. Bereits nach sechs Rennen

kommt es unweigerlich zum Showdown mit dem Oberbösen und je nachdem wie der ausgeht (Achtung! Interaktiv!) wird Mugyor zum Herrscher der Galaxis oder Sie rächen Ihren Vater und sehen Alyssia wieder. Meiner Meinung nach ist Cyberrace ein Spiel, das zwar auf einer ganz netten Idee basiert, in der Umsetzung aber gewaltig den Bach runterging.

Peter Freunschit ■

Das Cockpit



- 1 **Schutzsilde:** Die roten Rechtecke zeigen die aktuelle Stärke der Schutzsilde
- 2 **Schadensanzeige:** Hier werden Schäden am Gleiter durch rote Flecken angezeigt

- 3 **Farbkodiertes Radar**
- 4 **Batteriezustand:** Die Batterien werden durch Offensivwaffen entladen und dann langsam wieder aufgeladen
- 5 **Streckensucher:** zeigt an, wo die Rennstrecke ist
- 6 **Aufschtaltungswarnung:** leuchtet, wenn man im Visier eines Gegners ist
- 7 **Waffenanzeige**
- 8 **Zielaufschtaltung**
- 9 **Monitor für Sicht nach hinten und Statusanzeige**
- 10 **Munitionsvorrat**
- 11 **Waffenabschußanzeige:** zeigt an, ob die gewählte Waffe abschußbereit ist

SPECS & TECS

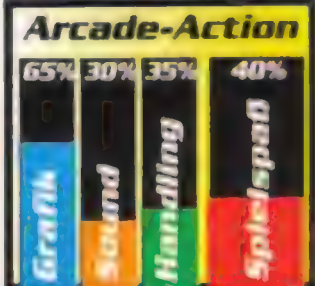
EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 or	Soundblaster
HD 25 MB	Roland
MEM550 KB	General MIDI

BESONDERHEITEN
Thrustmaster wird unterstützt

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
CyberDreams

RANKING



Spieleranzahl 1
Handbuch deutsch
Spiel deutsch
Kopierschutz keiner

Damit bist Du unschlagbar!

PLAY TIME

PLAY TIME

PLAY TIME

PLAY TIME

PLAY TIME

PLAY TIME

PLAY TIME

PLAY TIME

PLAY TIME

PLAY TIME

PLAY TIME

PLAY TIME

PLAY TIME

DIE TOP GAMES

Die 100 besten Spiele des Jahres '93 im PLAY TIME Sonderheft 2!
Die 100 besten Spiele dieses Jahres ausführlich getestet und neu bewertet von Deutschlands größter Fachredaktion für Computer- und Videospiele
6 Genres im Überblick: Action, Adventure, Rollenspiele, Simulation, Sport und Strategie

DM 9,80

MITMACHEN & GEWINNEN

Wer diesen Coupon ausschneidet, auf ein Postkart klebt, an folgende Adresse richtet: **COMPUTEC VERLAG**, Kennwort "Mitmachen und Gewinnen", ISARSTR. 32 - 3, 90 451 Nürnberg und abschickt (Absender nicht vergessen!), bekommt an der Verlosung von **RAKETENBALL SETS** (siehe Abbildung) teil. Einsendeschluß: 14. Februar 1993. Der Preisweg ist ausgeschlossen.

Jetzt im Zeitschriftenhandel erhältlich!

Companions of Xanth

Rollentausch am PC

Legend Entertainment hat sich mit seinen Textspielen wie *Eric The Unready* oder *Gateway* einen guten Namen gemacht. Mit *Companions of Xanth* durchbricht man zum ersten Mal diese Schranke und wagt sich in das Genre der grafischen Abenteuerspiele. Auf den ersten Blick erinnern die Bilder sehr an solche Spiele wie *Legend of Kyrandia* bzw. die LucasArts Grafik-Adventures. Trotzdem blieb man der textintensiven Methode treu. Obwohl nie mehr als zehn Verben gleichzeitig auf dem Point-and-Click-Interface erscheinen, verfügt das Spiel insgesamt über mehr als 100 Verben, die der jeweiligen Spielsituation und -aufgabe angepasst sind. Auf diese Weise erstellte Sätze, die zwar grammatikalisch korrekt sind, aber nicht die richtige Lösung darstellen, werden in Grau angezeigt. Hierdurch weiß der gewiefte Abenteurer, daß er auf dem Holzweg wandelt. Objekte können auch rein grafisch manipuliert werden, indem man einen Inventargegenstand durch Anklicken aktiviert und damit auf einen zweiten Gegenstand klickt. Wenn man z. B. im Inventar einen Schlüssel aktiviert und damit auf ein Türschloß klickt, formt sich in der Statuszeile der Satz "Benutze Schlüssel in Türschloß".



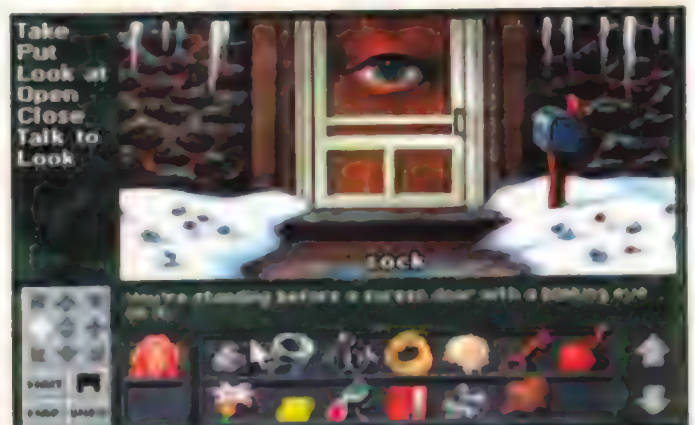
Nicht nur Fans des Sci-Fi- und Fantasy-Autors Piers Anthony werden von Legend Entertainments Buch-zu-PC-Umsetzung des Xanth-Universums angetan sein. In dieser skurrilen Welt wimmelt es nur so von Zwergen, Elfen, Drachen und anderen höchst eigentümlichen Gestalten.

Worum xanthelt es sich eigentlich?

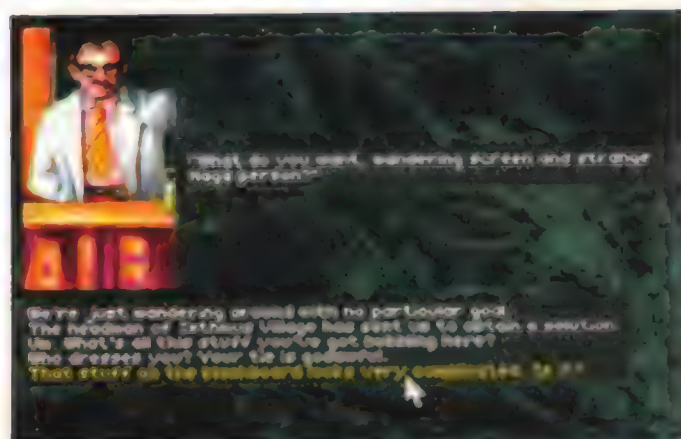
Companions of Xanth basiert auf Piers Anthonys neuestem Buch in der Xanth-Serie mit dem Titel *Demons Don't Dream*. Die beiden dämoni-

schen Halbgötter Earth und Xanth halten die Zukunft für Mundania (die Erde) und das magische Land Xanth in ihren Händen. Um sich mal so richtig auf Kosten der Erdlinge zu amüsieren, schlossen diese beiden Spaßvögel eine Wette ab: Kann Dug Mundane, ein Mensch, den Herausforderun-

gen in Xanth gerecht werden oder nicht? Das Spiel beginnt mit einem Telefonanruf von Dugs bestem Freund, der ihm begeistert von einem neuen Computerspiel berichtet. Natürlich handelt es sich bei diesem Spiel um *Companions of Xanth*. Und ebenso wie im Buch, hat auch im Spiel



***Companions Of Xanth* bietet eine einzigartige Atmosphäre, wie sie nur von einem erfolgreichen Fantasy-Autor stammen kann. Eine idyllische Landschaft hinter einer Haustür. Tolle Idee!**

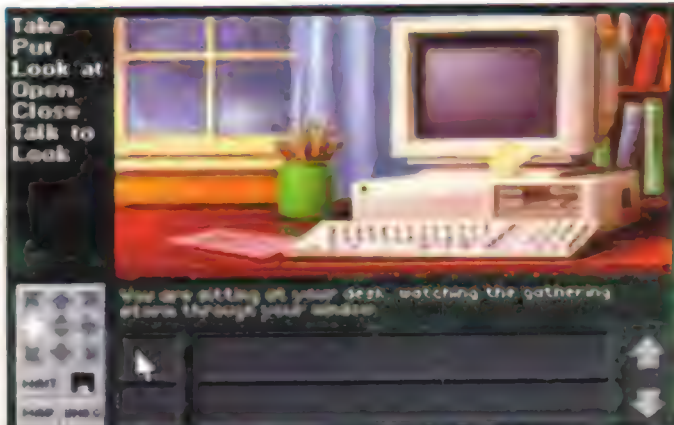


Der dubiose Chemiker hat für den Helden einige interessante Neuigkeiten parat.

einer der beiden Dämonen auf Dug und der andere auf einen Computer-Charakter namens Kim gesetzt. Ehe unser Held sich versieht, befindet er sich im Lande Xanth, in dem er mit tatkräftiger Unterstützung eines zuvor ausgewählten Kameras das Abenteuer beginnt. Das Spielgeschehen findet aus

der Sicht des Spielers statt, der mit Richtungspfeilen bewegt wird. Bei Konversationen mit den Bewohnern von Xanth kann man den entsprechenden Umgangston wählen, der von unterwürfig bis unverschämte reicht. Obwohl man in Xanth frühzeitig das Zeitliche segnen kann,

Hinter diesem Eingang befindet sich ein riesiges Labyrinth, in dem man sich ohne Karte sehr leicht verlaufen kann.



Der Ursprung des phantastischen Abenteuers ist dieser unscheinbare Rechner (unten).

Wer kann Englisch?

muß man sich hierzu schon recht dämlich anstellen. Ein weiterer Pluspunkt des Spiels besteht darin, daß die wesentlichen Objekte auf dem Bildschirm auch ohne Mikroskop sichtbar sind und man braucht sich daher nicht auf "die Jagd nach dem versteckten Pixel" zu begeben.

Companions of Xanth hat alle Ingredienzien eines erstklassigen Adventures: Ein einfach zu bedienendes, aber leistungsfähiges Text/Grafik-Interface, ausgezeichnete Grafiken, Filmsequenzen und schrägen Humor. Die Lösungen der Rätsel werden einfacher, nachdem man sich mit der typischen Xanth-Logik vertraut gemacht hat. Leser der Buchserie haben natürlich "Heimvorteil", dennoch ist es auch für Frischlinge bestens geeignet. Dem Spiel liegt außerdem die allererste, druckfrische Taschenbuchversion von Demons Don't Dream bei.

Legend Entertainment wird das Spiel zunächst nur in Englisch veröffentlichen. Zwar ist die Objektmanipulation durch das grafische Interface einfach zu bewerkstelligen, doch wird nur derjenige, der über gute Englischkenntnisse verfügt, in den vollen Genuß des Spiels kommen. Die zweideutigen Bemerkungen, die von den Xanth-Bewohnern gegebenen Hinweise und der knochentrockene Humor tragen wesentlich zum Spielvergnügen bei. Wenn Sie über diese Voraussetzung verfügen, steht Ihnen mit Companions of Xanth ein unterhaltsames und sehr empfehlenswertes Spiel zur Verfügung, das mit Programmen wie King's Quest oder Rex Nebular mehr als mithalten kann. Für Piers Anthony-Fans und Xanth-Leser ist das Spiel sowie so ein absolutes Muß.

Markus Krichel ■

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 or	SoundMaster
MD 5 MB	Adrenal
MEM560 KB	General Mod

BESONDERHEITEN
Spiel nach einer Buchvorlage.

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Legend Entertain.

RANKING



Spieleranzahl	1
Handbuch	englisch
Spiel	englisch
Kopierschutz	normal

Der Schatz im Silbersee

Tomahawk und Tastatur

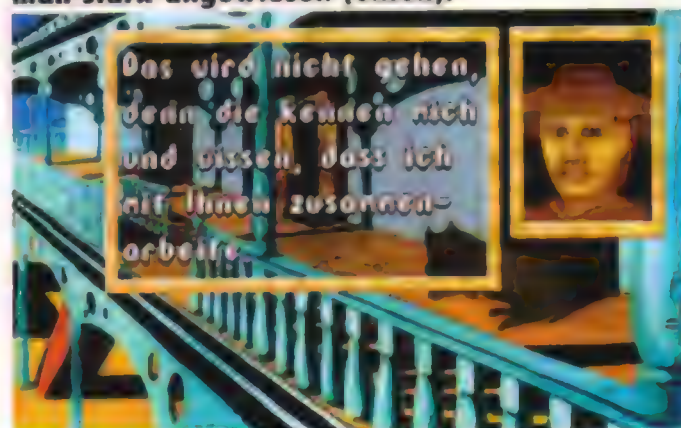
Auch heute, über 80 Jahre nach seinem Tod, ist Karl May einer der meistgelesenen deutschen Schriftsteller. Fast jeder Bundesbürger hat in seiner Jugend einige seiner Werke über Old Shatterhand und dessen indianischen Weggefährten Winnetou gelesen. In dem uns vorliegenden Programm versuchte Software 2000 zusammen mit dem Karl May Verlag, die Atmosphäre des Wilden Westen für den Computer einzufangen.

Old Firehand befindet sich auf dem Weg zum Silbersee, um die dort aufgegebenen Silberminen zu begutachten. Zu Beginn des Adventures hält sich Old Firehand zusammen mit Tante Droll und dem gesuchten Verbrecher Cornel auf dem Flußdampfer Dogfish auf. Cornel ist im Besitz einer Karte, die ihn zu dem geheimnisvollen Schatz der Indianer im Silbersee führen soll. Dieser Silbersee liegt weit oben in den Rocky Mountains und um die Hebung des Schatzes finanzieren zu können, führt Cornel zahlreiche Überfälle durch Old Firehand, Winnetou und

Tante Droll müssen nun versuchen, das Schlimmste zu verhindern und folgen Cornel und seinen Schergen quer durch Nordamerika. Hier steigt der Spieler in die Handlung ein. Als Old Firehand hat er die üblen Machenschaften Cornels zu entdecken, um ihn am Ende zur Strecke zu bringen. Der Spieler steuert Old Firehand wie bei den Sierra-Adventures mit der Maus durch die verschiedenen Bildschirme. Ein kurzer Druck auf die rechte Maustaste öffnet an der aktuellen Mauspotion ein kleines Fenster, in dem Aktionen wie Sprechen, Aufheben oder Gehen ange-



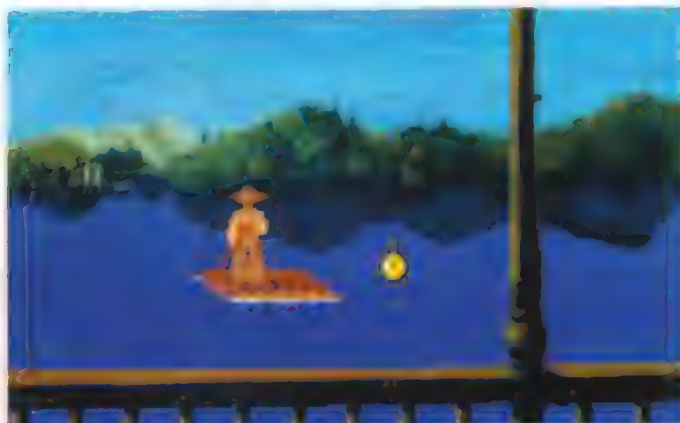
Tante Droll ist alles andere als ein liebenswertes, altes Mütterchen. Auf seine Mithilfe ist man stark angewiesen (unten).



Die Benutzeroberfläche



1. Dieser Button veranlaßt Old Firehand, eine andere Person anzusprechen.
2. Mit dem Auge kann sich der Spieler, man glaubt es kaum, Beschreibungen zu vielen der im Spiel vorhandenen Gegenstände anzeigen lassen.
3. Die Hand dient zum Manipulieren diverser Gegenstände.
4. Das Fadenkreuz ersetzt das von Sierra bekannte Fußicon und läßt Old Firehand in der Gegend herumspazieren.
5. In diesem Sack versteckt Old Firehand all die Sachen, die ein Westmann so bei sich trägt.
6. Mit diesem Icon wird der zuletzt benutzte Gegenstand wieder aktiviert.
7. Hiermit wird ein Hilfesystem aufgerufen, in dem jede Person und auch die Benutzeroberfläche vorgestellt wird.
8. Dieser Knopf öffnet ein neues Menu, in dem Spielstände gesichert und geladen werden können.
9. Dies ist der Abbruchknopf, der das Menu wieder vom Bildschirm verschwinden läßt.



Wie bei Mark Twains Tom Sawyer und Huckleberry Finn. Mit dem Floß unterwegs.

Das „Who is Who“ beim Silbersee



Old Firehand

Old Firehand ist der eigentliche Held der Geschichte. Er ist die vom Spieler gesteuerte Figur und verhindert, daß den Indianern vom Cornel der Schatz gestohlen wird. Wo er auch auftritt, kann er damit rechnen, erkannt zu werden.



Tante Droll

Trotz seines etwas komischen Spitznamens sollte man ihn nicht unterschätzen. Schon sehr früh im Adventure ist man auf seine Mithilfe beim Ablenken einiger Tramps angewiesen.



Der Captain

Der Captain regt sich äußerst selten auf. Seine langjährigen Erfahrungen haben ihm gezeigt, daß Wutausbrüche selten zum erwünschten Ziel führen.



Cornel

Cornel ist der Böse in diesem Adventure. Um die Hebung des Schatzes im Silbersee finanzieren zu können, plant er mehrere Verbrechen, die Old Firehand versuchen sollte zu verhindern.



Winnetou

Wo Old Firehand ist, darf Winnetou natürlich nicht fehlen. Doch er wird erst später im Spiel zu der Gruppe stoßen, um sie im Kampf gegen Cornel und seine Tramps zu unterstützen.



Die Tramps

Diese drei sind die Helfer von Cornel. Sie sind immer bereit, die Befehle ihres Anführers auszuführen und passen auch immer gut auf, daß ihm niemand zu nahe kommt.

wählt werden können. Daß hier auch bis zu zehn verschiedene Spielstände abgespeichert werden können, ist eigentlich schon eine Selbstverständlichkeit.

Reizvoll für Augen und Ohren

Auch die technische Aufmachung von Schatz im Silbersee erweist sich des literarischen Hintergrunds würdig. Ansprechende, zum Thema passende Hintergrundgrafiken und ein stilvoller Soundtrack lassen die richtige Wildweststimmung schnell aufkommen. Die Animation der Charaktere dagegen kann mit Spielen wie Indiana Jones 4, King's Quest VI oder Simon the Sorcerer leider nicht mithalten. Ähnliches muß leider auch über den Spielspaß des Silbersees gesagt werden. Der Schwierigkeitsgrad wurde sehr niedrig angesiedelt und besteht meist nur

aus einem simplen "Was kann man auf dem Bildschirm mitnehmen?" Der Schatz am Silbersee muß insgesamt mit etwas gemischten Gefühlen betrachtet werden. Einerseits sind



sowohl Story als auch die guten Hintergrundgrafiken erste Sahne. andererseits kann der abschließende Gesamteindruck des Spieles im Vergleich mit der schon oben im Text genannten, hochkarätigen Konkurrenz nicht ganz mithalten. Doch trotz allem ist der Silbersee für Einsteiger und echte Karl May-Fans eine lohnenswerte Anschaffung.

Lars Geiger ■



Die Steuerung läßt manchmal stark zu wünschen übrig, zu exakt muß geklickt werden.

SPECS & TECS

EGA	Textur
VGA	Maße
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 or	Soundblaster
HD 9 MB	Roland
MEM 500 KB	General MIDI

BESONDERHEITEN
• Spiel nach einer Romanvorlage

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
Software 2000

RANKING

Simulation



Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	keiner

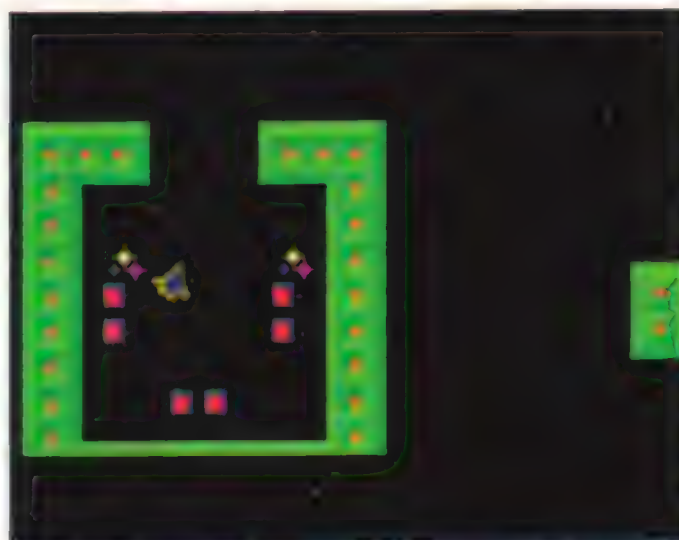
Ein Spiel, das hier und heute unbedingt erwähnt werden muß, ist ein neuer Stern am Himmel des Nordens. Der finnische Autor präsentiert ein faszinierendes Spiel, das mit wachsender Begeisterung vor den Bildschirm fesselt. Hier stimmt Grafik, Sound, Motivation und Schwierigkeitsgrad.

Star Mines 2

Lockruf der vergessenen Kristalle

In ferner Zukunft gilt es, durch einen neu entdeckten Zugang zu einem gigantischen Komplex mit dem Scout-Raumschiff einzudringen und dort Wertgegenstände für den eigenen Geldbeutel einzusammeln. Doch schon ab dem ersten Level ist Vorsicht geboten, da die alten Verteidigungsanlagen mit Sensorgeschützen sowie zahlreiche fremdartige und in der Funktion anfangs unbekannte Objekte immer noch aktiv sind. Je tiefer man in die Rundenstruktur, die durch Warpföhrungen verbunden ist, eindringt, desto augenfälliger wird Anzahl und Hartnäckigkeit der Widersacher. Logisch! Doch wahrlich, der Punkt wird kommen, an dem das leichte

Umherfliegen zur echten Strapaze und Herausforderung wird. Das einzige, was einem dabei niemals in die Quere kommt, ist die Schwerkraft – denn die gibt es nicht. Unser Minijäger mit Bordkanone schwebt durch einmalige Betätigung des Strahlentriebwerks fast ungebremst in eine Richtung und läßt sich nur durch Drehung um die eigene Achse und erneuten Schub verlangsamen bzw. stoppen. Das hier verlangt Feingefühl und die aufzubringende Geduld ist eine der größten Herausforderungen, denen man heute, verwohnt durch Joystickakrobatik und Draufgangertum, nur noch schwer gewachsen ist. Ein anfangs strukturell noch



Fingerspitzengefühl und Maßarbeit wird bei Star Mines 2 gefordert.

einfachst gegliedertes Leveldesign, das sich über mehrere Bildschirmseiten in alle Richtungen scrollen läßt, weicht spätestens ab der dritten Runde ausgeklügelten Strukturen und gemeingefährlichen Konstruktionen. Der Aufprall auf Wände durch unvorsichtiges Manövrieren stellt dabei weniger eine Gefahr dar, wie das überraschende Einfliegen in Kanonenbeschuß bzw. Asteroidenwerfer. Schlichte, aber dennoch optimal animierte und detaillierte Grafik vom eigenen Schiff und den zahlreichen Gegnern machen den so modernen VGA-Hintergrund-Prunk überflüssig.

gentümlichen Gruppe der "Cardware". Noch nie gehört? Nun gut, Star Mines 2 wird von jedem Sharewarehändler an Sie als Vollversion weitergegeben, ohne jede Einschränkung, voller Spielgenuß. Der Autor verlangt lediglich eine Ansichtskarte Ihrer Umgebung (Kosten 80 Pfennige !!) Schande all denjenigen, die trotz dieser Bedingungen noch unregistrierte Versionen verwenden!



Aus Finnland kommt dieses hervorragende Geschicklichkeitsspiel. Sehr empfehlenswert!

Nun zum Clou der Registrierungsgebühr für die Vollversion: Dieses hervorragende Spiel gehört zu der etwas ei-



Skunny Hardnut Auf Sonics Spuren

Sonics kleiner Bruder, ein Nager für alle Fälle!! Egal ob gestohlene Rezepte wiederbeschafft, Freunde befreit oder Tyrannen eliminiert werden müssen, das durchtrainierte Eichhorn rennt, springt, schießt und fliegt in vier verschiedenen Spielen über die Bildschirme!!



Diesen Genuß verdanken wir der Firma "Copy-soft" die den Sharewaremarkt mit gleich vier Abenteuern des megastarken Eichhörnchens versorgt. Ungewöhnlich dabei ist nicht nur der einheitliche Held sondern auch das gebotene Spielvergnügen. Im Stil der feinsten Jump & Runs auf dem Sharewaremarkt gibt es aufregende Levels zu knocken. Bei allen vorzustell-

den Spielen kann man von einer exzellenten und detailreichen VGA 256 Farben-Grafik sprechen, die auf mehreren Ebenen zur besseren Illustration der Tiefe scrollt. Ausreichend Optionen für Soundunterstützung oder Joystickkontrolle sind genauso gegeben wie die Möglichkeit gleich in fortgeschrittene Levels einzusteigen bzw. den Schwierigkeitsgrad dem Können anzupassen.

Save our Pizza Pronto, pronto!

Alles begann friedlich in einer Pizzeria, als plötzlich das Böse in Form eines Kochs auftauchte und die Rezepte der Pizzazubereitung stahl. Eigentlich ein klarer Fall für die Ninja Turtles, doch wie das Leben so spielt, mußte Skunny zur Wiederbeschaffung der teuren Unterlagen ran. Zum Unglück ist dies aufgrund der Überlieferung und fehlenden Aufzeichnungen nur durch eine Reise in die Entstehungszeit der Pizzas, sprich



Kein Kavalliersdelikt: Wer Pizzarezepte stiehlt, wird bestraft.

50 vor Christus, möglich. Gesagt getan, kurz nach dem Trip in der Zeitmaschine (Telefonzelle) geht es über den Dächern der römischen Stadt so richtig zur Sache. Legionäre, Sklavenfänger und Barden machen dort den Aufenthalt

AN ERGEBT KÖNNEN IHR ALLE VORBESTELLTEN PROGRAMME AUF DEM MARKT PC-SHAREWARE

SPIELE SPECIALS

DIREKT UND TIEFENGEHEND DURCHGEFÜHRT
SCHNELL UND EFFIZIENT IN DER BEWERTUNG

PC-HIGHLIGHTS

ALLE PREISE ZUSÄTZL. 300M PORTO (AUßENLAND: 500M PORTO) + 100M PORTO 1

- | | | |
|-----|--|--------------------------|
| 121 | STAR MINES II | <input type="checkbox"/> |
| 122 | SAVE OUR PIZZA
& Desert Raid | <input type="checkbox"/> |
| 123 | BACK TO THE FOREST
& Lost in Space | <input type="checkbox"/> |
| 201 | WINDOWS GAMES II
Destroyer, Micro War, The Greene | <input type="checkbox"/> |

- SHAREWARE MARKET FORM 4 VORBESTELLTEN
SPECIALS KÖNNEN VERFÜGBAR FÜR NUR 1,95 DM
- | | | |
|------|----------------|--------------------------|
| 8006 | PIXFOLIO | <input type="checkbox"/> |
| 8007 | SCREEN THIEF | <input type="checkbox"/> |
| 2005 | EXE-INSTALL | <input type="checkbox"/> |
| 2006 | ARJ / LHA PACK | <input type="checkbox"/> |

- ODER AKTUELLERE VERSIONEN, FALLS VERFÜGBAR !!
- | | | |
|-----|----------------|--------------------------|
| 114 | PINBALL (EPIC) | <input type="checkbox"/> |
|-----|----------------|--------------------------|
- AUF VIELFÄLTIGEN WÜNSCHEN NIEßT DIE
MÖGLICHKEIT DIE VOLLVERSION DES
HERDORRADENDEN FLIPPERS (COVERDISK
DER LETZTEN MONATS) ZU BESTELLEN !!
- | | | |
|----|----------------------------------|------|
| 1. | VOLLVERSION MIT 4 FLIPPERN (2-5) | 59,- |
| 2. | VOLLVERSION MIT 4 FLIPPERN (6-9) | 59,- |
| 3. | VOLLVERSION MIT ALLEN FLIPPERN | 59,- |

BESTELLTELEFON
0911/3553353
FAX 0911/35535711

ODER

COUPON AN:
ABSTAT MEDIA GMBH
PC-SHAREGAMES
KOBENRODERSTRASSE 41
90408 NÜRNBERG

- | | | |
|--------------------------|---|-------|
| <input type="checkbox"/> | PAKET MIT DEN 8 VORBESTELLTEN SPIELEN | 14,95 |
| <input type="checkbox"/> | PAKET MIT DEN 4 VORBESTELLTEN SPECIALS | 7,95 |
| <input type="checkbox"/> | PAKET MIT ALLEN 12 VORBESTELLTEN HIGHLIGHTS | 19,95 |

DISKETTE NR:

ADRESSE

ALLE PREISE ZUSÄTZL. 300M PORTO (AUßENLAND: 500M PORTO) + 100M PORTO 1

NACHNAHME - ☐ **SCHECK** ☐
BANKEINZUG ☐ Konto

BLZ

BANK

Unterschrift



Auf der Jagd nach dem Pizza-Dieb. Das Rezept muß unbedingt zurückgebracht werden.

genauso unsicher wie die permanente Gefahr abzurutschen und in die Tiefe zu stürzen

Unmengen von Gegenständen liegen umher und können zur Nahrungsaufnahme oder als

Souvenir gesammelt werden. So stellen wir denn fest, daß in jener Zeit nicht nur Obelix Römerhelme als Wertobjekt begehrt. Als besonders hilfreich erweisen sich kleine Sprengsätze, mit denen man ab und an in der Lage ist, die Gegner zu ungewollten Luftsprüngen zu zwingen.

Je mehr Zeit man hier mit Skunny verbringt, desto mehr nagt das Spiel am Ehrgeiz und läßt durch wachsende Begei-

sterung und guten Spieldaufbau erst wieder los, wenn man das Ende gesehen hat. Der Schwierigkeitsgrad macht Skunnys Nachnamen "Hardnut" alle Ehre und man braucht schon etwas Geduld und alle drei Leben, um die Situation erfolgreich zu meistern.

Fazit:

Echt spielenswert!!

Back to the Forest

Zurück zur Natur

Ein weiteres Jump & Run von hervorragender Qualität.

Der Obermütz der Kleinhier, eine überdimensionale Kröte, hält die hilflosen Freunde von Skunny oder wahlweise Rosie, seiner weiblichen Vertretung, gefangen. Im Unterholz und auf Wiesenstückchen ist die Pille der Superkräfte zu finden, um der Abart eines Frosches die Stirn zu bieten. Doch schon Ameisen, Schnecken, Stechmücken, ganz zu schweigen von Was-

sergräben können zur tödlichen Gefahr werden. Natürlich ist nicht alles, was da kriecht und fliecht. Hardnuts erbitterter Gegner. Viel Tiere, auch unterdrückt, helfen. So kann man sich von Spinnen auf dem Rücken tragen lassen, zusammen mit dicken Bienen in die Lüfte steigen und Essensreste von Naturbesuchern zur Kraftgewinnung vernaschen. All dies garantiert selbstverständlich nicht den Erfolg. Ausdauer, Sprungkraft und etwas

Strategie sind neben der überall nötigen Konzentration Voraussetzung für den Eintritt ins nächste Level.

Fazit:

Die Herausforderung !!

In der Episode Lost in Space - ähnlich dem Uraltklassiker Moon Patrol - liegt die Herausforderung in der Überwindung einer Planetenoberfläche mit einem Landungsmobil, ohne dabei von Erdspalten verchlungen oder von Ufos pulverisiert zu werden.

Alle Skunny-Abenteuer, vor allem aber die beiden Jump & Run-Spiele, können uneingeschränkt als Bereicherung der Spielesammlung für Einsteiger sowie Profis jeden Alters empfohlen werden.

Neben den zwei soeben näher betrachteten Games sollen Desert Raid und Lost in Space nur insoweit kurz erwähnt werden, als daß sie sich in VGA-Grafik und Sound qualitativ kaum, in der Qualität des Spieles jedoch um einiges von Save our Pizza oder Back to the Forest unterscheiden. Die gebotene Handlung und deren Umsetzung läßt hier nicht die Spielbegeisterung der Jump & Runs aufkommen.

In Desert Raid bekommt Skunny den halsbrecherischen Auftrag, sich in einem Flugzeug über arabischem Gebiet zu behaupten und sich gegen Raketen, Geschütze, Hubschrauber und Düsenjäger durchzusetzen.

Skunny in der Wüste. Eine weitere Episode aus der Welt des schlauren Fuchses.

Vollversion mit mehreren Levels

(Jedes) 59,- DM

Voraussetzung:

VGA-Karte

386er (empf.)

SoundBlaster (unterst.)

Joystick (unterst.)



Windows Games 2

Fensterspiele

Aufgrund der immensen Nachfrage nach den vorgestellten Windows-Spielen der Ausgabe 12/93 hier drei weitere Produkte für's Fenster.

Destroyer 2.0

Oft und bereits auf jedem Rechner umgesetzt, das in Schulen verbreitete Spiel - Schiffe versenken! Hier im neuen Design mit umherfliegenden Granaten, explodierenden und sinkenden Schiffen sowie Hintergrundanimation.

Spielstärke des Computers und verschiedene Spielarten sind genauso wie der Angreifer (Schlacht im Atlantik gegen Deutschland oder im Pazifik gegen Japan) frei wählbar. Wer bis jetzt noch nie einen ernstzunehmenden Gegner, ob nun Mensch oder Rechner, gefunden hat, der sollte zum Erhalt des Selbstbewusstseins dieses Spiel besser nicht im Expert-Modus starten. Wahrscheinlich der Grund, weswegen man sich sonderbarerweise von diesem Spiel, liegt es erst mal im Speicher, nicht mehr so schnell losreißen kann.

Micro Man

Echt flotte Bewegung typisch für ein Jump & Run-Produkt unter Windows - das ist doch wohl die Ausnahme. Micro Man nimmt im ersten Anlauf diese Hürde. In einem mißglückten Experiment bei der Reise ins Chip verunglückt und zum ewigen Verweil in den Schaltkreisen der EDV ver-

Game Skill View Options Help



bannt, gilt es, so lange wie nur irgend möglich zu überleben und die Hoffnung auf Rettung nicht aufzugeben.

Ermutigend agieren dabei allerhand sonderbare Schutzmechanismen mit kleinen Raketen oder Energieimpulsen nicht gerade. Zurückschießen sollte man immer dann, wenn keine wichtigen Bonuspunkte auf pulsierenden Platinen zur Abholung bereitstehen!

The Greens

Wer es lieber etwas entspannter mag, der kann sich am Mini-Mini-Golf laben. Eigene Schläger und Betreten des Bildschirms sind nicht zugelassen! Ziel des ganzen ist, mit

möglichst wenigen Schlägen zielsicher Gräben und andere Hindernisse zu umspielen, bis der Ball in die dafür vorgesehene Vertiefung am Ende der Bahn rollt. Genaueste Dosierung der Schlagkraft, gutes Augenmaß für den richtigen Winkel und etwas Übung helfen ungemein. Je größer der angeschlossene Bildschirm, desto entspannter kann man sich im Sessel zurücklehnen und die Maus über die Tischplatte huschen lassen, da zugegebenermaßen das alles doch etwas klein auf der Mattscheibe erscheint.



PC-Games Spiele-Paket

Nur solange der Vorrat reicht! Alle Shareware-Spiele dieser PC-Games gibt's bei uns in einem Paket für nur **14,95 DM**



Weitere Spiele-Paketel

- 7 Commander Keen (Vol. 1 & 2) 4,95 DM
- 7 Action-Paket (Magnum, Knight, Super, Super)
- 7 Ripper-Paket (Ripper, Ripper, Ripper, Ripper)
- 7 Hugo-Paket (Hugo, Hugo, Hugo, Hugo)
- 7 Robot-Paket (Robo, Robo, Robo, Robo)
- 7 Breakout-Paket (Breakout, Breakout, Breakout, Breakout)



Noch mehr Spiele-Paketel

- 7 Apogee-Amp & Run-Paket (Apogee, Amp, Run, Run)
 - 7 Tetris-Paket (Tetris, Tetris, Tetris, Tetris)
 - 7 Windows-Tetris-Paket (Windows, Tetris, Tetris, Tetris)
- Jedes Paket kostet nur 4,95 DM (bzw. 5,95 DM G.W.) plus Versandkosten.

Wer noch mehr wissen will: Unkostenbeitrag 10,- DM (bzw. 12,- DM G.W.) plus Versandkosten. (bzw. 14,- DM G.W.) plus Versandkosten.

Bestellannahme

Telefon: (0211) 25 59 23
Telefax: (0211) 25 40 75

J. Henseler
Postfach 10 2818
40019 Düsseldorf



Get the Picture

Shot up!

Weiter gehts mit der 8000-Serie der Grafikprogramme und Anwendungen.

Kurz zur Vorstellung kommen zwei Programme, mit denen man die Möglichkeit hat, aus laufenden Programmen Screenshots zu ziehen und abzuspeichern.

Screen Thief

Wie der Name schon sagt, handelt es sich hierbei um ein Utility, das nur für solche Zwecke entwickelt wurde. Durch frei wählbare Parameter

für Interrupt, Tastenbelegung und Speicherplatz ermöglicht Screen Thief den reibungslosen Ablauf im Hintergrund eines fast jeden Programmes, ganz gleich ob nun DOS oder Windows.

In einem zuvor zu bestimmenden Verzeichnis werden dann, bis zur Überlastung der Plattenpeicher, auf Tastendruck Bilder im GIF-Format abgelegt.

Die Größe paßt sich dabei automatisch der aktuellen Auflösung und Farbtefe an. Zusammenfassend gesagt ist dieses Pro-

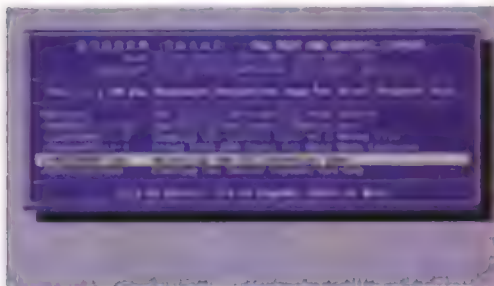
gramm wohl konkurrenzlos das beste auf dem Markt befindliche Tool dieser Art. Daher ein unbedingtiges Muß!

Pixfolio

Für all diejenigen, die hauptsächlich unter Windows arbeiten, bietet Pixfolio eine beachtliche Alternative oder Ergänzung zum Screen Thief. Erstens ist Pixfolio selber ein Windowsprogramm, zweitens steht die Möglichkeit des Screenshots sowohl für den ganzen Bildschirm als auch nur für gestimmte Fenster zur Verfügung und drittens kann Pixfolio in puncto Grafikweiter-

bearbeitung noch eine ganze Menge mehr

Um nur einiges zu nennen, es besteht die Möglichkeit, Bilder in x Formaten zu lesen und dann konvertiert im nächsten Format wieder zu speichern. Weiterhin lassen sich mehrere Bilder gleichzeitig am Schirm in kleinen Fenstern anzeigen. Viele zusätzliche nützliche Einzelheiten sollten Sie selber im Test bestaunen, da dieses Grafiktool auf der Windows-oberfläche keinesfalls fehlen darf.



Packen mit Komfort

Pack ein!

Im Anhang an die unlängst vorgestellten Komprimierer (Highlights Disk 9050-9052) nun zwei nützliche Zusatztools.

ARJ / LHA Pack

Haben Sie sich auch schon mit den Parametern der meisten befehlsorientierten Packprogramme rumgeärgert? Mit ARJ-Pack und LHA-Pack sind diese Zeiten nun vorbei. Diese vom Autor versprochenen

Eigenschaften werden von den Programmen voll erfüllt. Auf der mausbedienbaren Oberfläche können ganze Verzeichnisbäume gepackt, ein Virenscheck vor dem Packen durchgeführt oder ein Vorspann in die Datei eingebunden werden. Gerade für

den Einsteiger ist dieses Programm eine echte Hilfe.

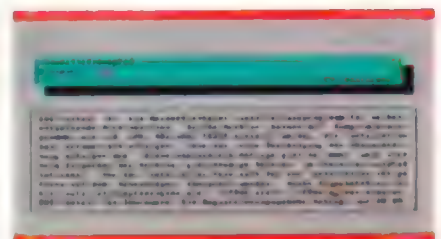
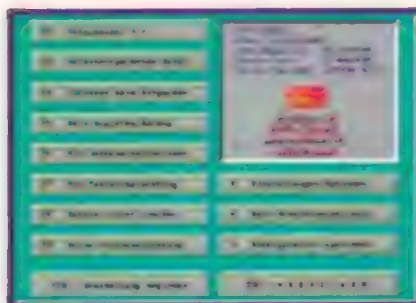
Was den Profi interessiert, die Parameterfunktionen von ARJ / LHA sind noch um einige zusätzliche Tools für Versionserkennung von DOS oder Ausschluß der Doppelkompressi-

on erweitert worden. Zusammenfassend gesagt kann dieses Programm, dessen registrierte Version für DM 30,- zu erhalten ist, nur empfohlen werden. Zu erwähnen bleibt, daß das Programm natürlich als Grundmodul den entsprechenden Packer (LZH/ARJ) benötigt, den wir in der Ausgabe 12/93 vorgestellt haben.

EXE-Install

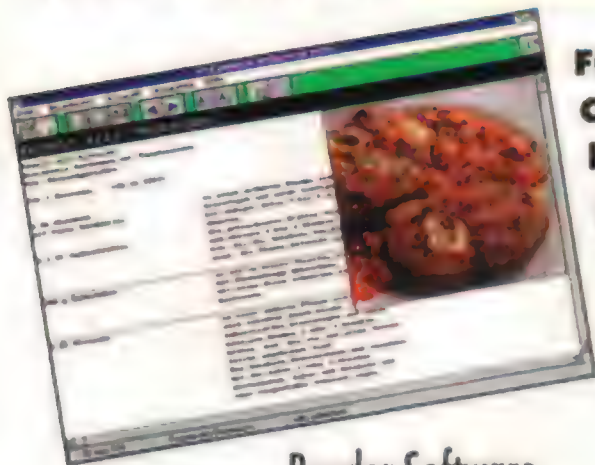
Tool, was man alles komprimieren und archivieren kann. Will man dies dann bei Gelegenheit auf die Platte zurückinstallieren, geht das Drama der Parameterwurschtelei unter DOS wieder los. Nicht so mit EXE-Install. Diese Oberfläche wird einem zum EXE-File gepackten Programm beigelegt und bietet dann bei Aufruf ein komfortables, fehlertolerantes und mausgesteuertes Installationsprogramm. Auch braucht man nicht mehr Plattenkapazität, Un-

terverzeichnis und Strukturen vor dem Entpacken per Hand erforschen - das macht EXE-Install. Für all diejenigen, die von ihren Freunden (legale) Programmkopien bekommen, ist jedes mit diesem Tool versehene Programm eine echte Erleichterung, für den Anfänger sogar oft die einzige Möglichkeit, Gepacktes korrekt und schnell zu installieren. Und außerdem - es macht schon einiges her, wenn die eigene Software mit einem Installationsprogramm versehen ist - oder?



Registrierte
Version

20,- DM



Boeder-Software

Viel Software für wenig Geld

PC Kochbuch Italienisch

Ambitionierte Hobby-Köche werden sich in Zukunft kaum noch mit einem gewöhnlichen Kochbuch zufriedengeben, zumal der heimische PC wirklich eine Hilfe beim Kochen sein kann. Aus der Reihe PC Kochbuch, die mittlerweile eine ganze Reihe von Titeln umfaßt, haben wir uns das PC Kochbuch Italienisch angesehen. Die Benutzeroberfläche ist im wesentlichen immer gleich und einfach zu bedienen: Im Hauptfenster sieht man auf einen Blick die Zutaten sowie die zur Zubereitung nötigen Anweisungen. Wer schon weiß, was er kochen möchte, kann über eine Suchfunktion direkt eines der über 110 gespeicherten Rezepte aufrufen. Der Unschlüssige sollte sich zunächst für eine Kategorie entscheiden, die seinem Geschmack entspricht: Soll es Fisch oder Fleisch sein, Pasta oder Pizza? Wer es eilig hat, kann sich die Liste auch nach der Zubereitungsdauer sortiert

ausgeben lassen.

Die für ein Gericht nötigen Zutaten werden in einer Art Datenbank verwaltet, die auch ergänzt und mit eigenen Kommentaren versehen werden kann. Interessant ist die Suche nach einem Gericht über die Eingabe der vorhandenen Zutaten: So läßt sich leicht aus dem Inhalt des Kühlschranks die bestmögliche Mahlzeit improvisieren. Die 29,95 Mark ist das Programm damit auf alle Fälle wert.

Führerscheinprüfung

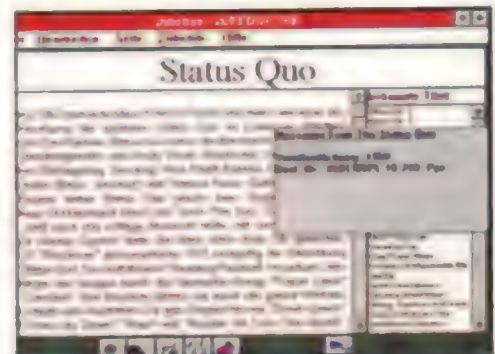
Schon über 18 und noch immer kein Führerschein? Oder vielleicht schon über 30 und keinen Führerschein mehr? Scherz beiseite. Wer keine Lust hat, sich stundenlang in der Fahrschule herumzudrücken und die immer wiederkehrenden Fragebögen auszufüllen, kann sich zumindest den theoretischen Teil auch zu Hause am Computer aneignen. Mit der Version 2.0 der Führerscheinprüfung hat das Pro-

gramm zwar den Sprung in Richtung Windows wieder nicht geschafft, dafür ist die Bedienung aber auch unter DOS sehr gut gelöst. Die Prüfungsbogen sind laut Hersteller identisch mit

Jukebox Beats & Bytes

den offiziellen Fragen, wie sie zur Zeit in den Fahrschulen Verwendung finden, und auch die Grafiken, Fotos und Verkehrszeichen wurden umgesetzt. Ob es also nur der Mofo Führerschein oder die Klasse 3 sein soll. Mit der Führerscheinprüfung für 49,95 Mark kann zumindest in der Theorie nichts mehr schiefgehen.

Unter Windows verschafft Jukebox den nötigen Überblick über die Plattensammlung. Das Programm dient gleichzeitig als Musiklexikon, das bereits mit Hintergrundinformationen über zahlreiche Bands sowie einer Liste der erschienenen Platten gespickt ist. Zum Abspielen von Musik-CDs unter Win-

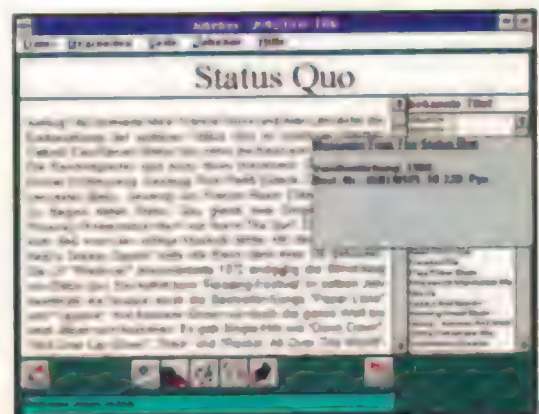
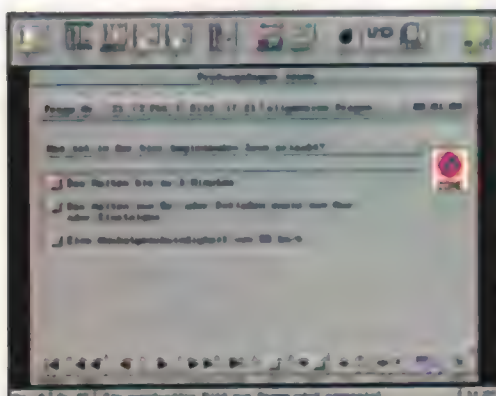


gesetzt, lassen sich mit dem beiliegenden Wave-Editor eigene Kommentare oder auch kurze Musikpassagen aufnehmen. Unverständlich bleibt nur der hohe Preis von 69,95 Mark, der ganz im Gegensatz zu den anderen hier vorgestellten Programmen - nicht in Relation zur gebotenen Leistung steht.

Christian Späthe

Hersteller:

Boeder Software,
Wickerer Str. 50
65439 Florsheim/Main,
Tel. (06145) 5020



ROMWARE - Selected Fine Software



Das CD-ROM als Standard-Datenträger der nächsten zwei Jahre ist nicht mehr zu bremsen. Nicht zuletzt der niedrige Preis der Scheiben ermöglicht es den Herstellern, auch Spiele und Programmsammlungen mit nur wenigen Megabyte Umfang auf CD zu verlegen. Den niedrigen Herstellungskosten ist es auch zu verdanken, daß interessante Shareware-CDs jetzt sogar schon zu Preisen unter 10 Mark erhältlich sind. Die Firma ROMWARE bringt eine Reihe von zehn CD-ROMs auf den Markt, die für DM 9,90 zahlreiche noch Interessensgebieten sortierte Shareware- und Public Domain-Programme enthält. Von "Education" über "Games" bis "Entwickler" findet jeder Anwender zig Megabyte an DOS- und Windows-Anwendungen für sein Spezialgebiet. Zu beziehen sind die zehn CDs aus der ROMWARE-Reihe (Volume 3) im gut sortierten Fachhandel oder direkt beim Hersteller.

Die Adresse: ROMWARE GmbH, Mendelssohnstraße 15D, 22761 Hamburg, Tel. 040-899580, Mailbox 040-89958891

Action CD

Antiquitätensammler haben auf diese CD gewartet. Die Action CD von Digital Integration enthält vier Simulationen, die uns an das Mittelalter der PC-Geschichte zurückerinnern - als Männer noch richtige Kerle waren und eine VGA-Karte ein Luxusgut. Stunt Driver, Falcon AT, Tank und Flight of the Intruder sind zusammen auf einer CD-ROM untergebracht. Die Programme wurden nicht verbessert, können aber immerhin direkt von CD gespielt werden.



System: EGA/VGA, Speaker/SoundBlaster/AdLib
Preis: DM 100,-
Erhältlich: Dezember '93

Die „CD-ROM Edition Nr. 1“



Daß auch deutsche Hersteller am CD-ROM Markt durchaus vertreten sind, zeigt eine CD-ROM Compilation dreier erfolgreicher Spiele aus dem Hause Software 2000. Die deutschsprachigen "Artventures" Das Stundenglas, Hexuma und Die Kathedrale, lassen sich direkt von der CD spielen.

System: 286er, VGA, Maus
Preis: DM 99,95
Erhältlich: Dezember '93

Sybex Sound CD



Wer seine Windows-Oberfläche mit individuellen Systemmeldungen bestücken möchte, anstatt sich noch länger das standardmäßige "Taataa!" anzuhören, kann sich jetzt für DM 39,80 eine Sammlung von über 300 Sounds anschaffen. Vom

Hundegebell bis zur Klospülung wurden alle Geräusche des alltäglichen Lebens in fünf verschiedenen Klangqualitäten auf die CD gepreßt. Von 8 Bit Mono-Klang bis zur Audio-CD-Qualität liegen die Sounds als .WAV-Files vor. Zu beziehen ist die CD-ROM beim Sybex-Verlag in 40231 Düsseldorf.

System: 386er, VGA, 2 MB RAM, Windows 3.1, Soundblaster-kompatible
Preis: DM 39,80
Erhältlich: Dezember '93



Sybex Multimedia Machine



System: 386er, SVGA, 4 MB RAM,
Windows 3., Soundkarte
Preis: DM 98,-
Erhältlich: Dezember '93

Multimediale Präsentationen einfach erstellt - unter diesem Motto vertreibt Sybex eine prallgefüllte CD-ROM mit dem Namen Multimedia Machine. In die Präsentation können Bitmap-, Klang-, MIDI-, Video für Windows- und andere Animationsdateien eingebunden werden. Neben den erforderlichen Treiberdateien für Windows enthält die CD unzählige Bitmap-, Video- und Sound-Beispielfiles. Ein 100-seitiges Handbuch erleichtert den Einstieg.

CD-ROM Führer '93

Wer in der "Fülle" der 1993 erschienenen CD-ROM-Titel den Überblick verloren hat, kann sich mit dem CD-ROM Führer aus dem NBG-Verlag wieder den Durchblick verschaffen. Zu über 200 CDs aus allen Anwendungsbereichen, vom Reiseführer bis zu Spielen, findet der Interessierte in diesem Taschenbuch kurze Beschreibungen und Bilder. Etwas verwunderlich ist, daß zu den einzelnen vorgestellten Silberscheiben leider weder Preise noch Bezugsgadressen genannt werden. Zu beziehen ist der CD-ROM-Führer bei NBG GmbH, Fasanenweg 3, 93133 Burglengenfeld, Tel. 09471 80301.



Preis: DM 9,80
Erhältlich: Ständig
aktualisierte Auflagen

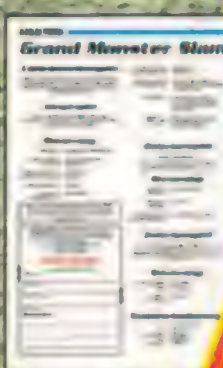
NEU für PC



PC GAMES

das meistverkaufte

PC-Spiele-Magazin...



Bedienungs-
anleitung in
den Umschlag-
innenseite!

plus PC ACTION!

Das PC-Games- Kombi

1. Das ist eine **PC-Diskette** vollgepackt mit **Spiele- und Anwenderprogrammen (PC ACTION)**
2. und dazu das **PC-Computerspiele-Magazin PC GAMES** (ohne Diskette) für sagenhafte

DM 19,80

**PCG KOMBI
TESTEN!**

an **COMPUTEC VERLAG**
Aboservice, Postfach
93 327 Nürnberg

Ja, ich will das PC GAMES Kombi testen! Eine Ausgabe von Games Disk & Map und eine Ausgabe von PC GAMES. Ich bestätige, daß ich die Ausgabe nach Erhalt der Ausgabe nicht zurücksende. Ich bestätige, daß ich die Ausgabe nicht zurücksende. Ich bestätige, daß ich die Ausgabe nicht zurücksende.

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ, Ort

Telefon (für Rückfragen)

Stempel

1. Unterschrift und Stempel mit besserer Unterschrift, gültig bis 10. Tage ab dem Datum der Bestellung.

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Die Widerrufung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung eintritt, genügt der rechtzeitigen Absendung des Widerrufs an **COMPUTEC VERLAG GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach, 93 327 Nürnberg**. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

**Aktuelle
Ausgabe jetzt im
Handel erhältlich!**

Datum 2. Unterschrift (für Rückgabe der Diskette)

32 heb' ab!



Heb' jetzt ab mit noch mehr speed und schärferer Grafik! Durch 32 geniale Bits. Mächtig viele Spiele. Spaß und Spannung, Abenteuer und Action total. Der Scharfmacher für alle CD's: Audio-CD, CD+G, CD-Movie, Karaoke-CD's. Bunt, schrill, schnell. Unschlagbar gut!

Der volle Durchblick – schärfer als jemals zuvor. Bewährte AMIGA-Rechnerpower, 4-Kanal-Stereosound, CD-ROM-Laufwerk mit double speed und 16,8 Mio. Farben.

Jetzt abheben und beim Handel checken!

AMIGA CD³²

Die erste 32Bit Video-Musik-Spielekonsole.

von  Commodore

Geballte Ladung zum Einsteigen

AMIGA 1200



DESKTOP DYNAMITE



• farbenprchtig • grafikstark

"Deluxe Paint IV (AGA)"

• textsicher • rechnerschnell

"Digita Wordsworth"

• umfangreich • leistungsstark

"Dennis", "Oscar"

Das vielseitige Komplett-Paket
fr pfiffige Kreative am Computer.
Fr leistungstarke Text- und Grafik-
arbeit, Animation und Unterhaltung.
Starke Helfer fr Training, Tmpen
und Ttel. Einfach mitschreiben
und kopieren. Jetzt im Handel.

 **Commodore**

Neue CD-ROM-Laufwerke

Tempomacher

Immer schneller, immer flacher und dabei kaum teurer - so läßt sich der Trend für CD-ROM-Laufwerke zur Zeit umschreiben. Von zahlreichen Anbietern sind neue Laufwerke erschienen oder zumindest angekündigt. Die neuen, mit 3- oder gar 4-facher Umdrehungszahl arbeitenden Laufwerke von NEC waren zum Zeitpunkt dieses Artikels leider noch nicht lieferbar. Dafür sind aber schon jetzt einige Leckerbissen zu haben, wie beispielsweise das brandneue Mitsumi FX001-D - aber lesen Sie selbst.



Mitsumi FX001-D

Mit einer komplett geänderten Mechanik sowie verbesserten Leistungsdaten versucht Mitsumi mit dem neuen FX001-D an den Erfolg des Low-Cost-Vorgängers LU005 anzuknüpfen. Die neue Variante präsentiert sich als ein mit automatischer Frontlade versehenes AT-Bus-Laufwerk, das entweder über die im Lieferumfang enthaltene Interface-Karte oder über eine Soundkarte mit Mitsumi-Interface betrieben werden kann. Zur Zeit sind dies Soundkarten von Spec, ATI, Aztech sowie die SoundBlaster 16 MultiCD von Creative Labs. Die zur Montage der Interface-Karte sowie des Laufwerkes nötigen Handgriffe werden in einem deutschsprachigen Handbuch ausreichend erläutert. Für die Software-Installation hingegen sollte man des Englischen mächtig sein. An der Rückseite der Interface-Karte sind übrigens wieder zwei Cinch-Buchsen vorhanden, mit denen die Audio-Da-

ten direkt an eine Stereo-Anlage ausgegeben werden können.

Wer sich einmal den Prospekt zum FX001-D näher angesehen hat, wird sicher schon über die hohe Übertragungsrate von 350 KByte/sec gestaunt haben. Im Prinzip ist dieser Wert auch korrekt, um ihn jedoch zu erzielen, sind CDs nötig, die im Mode-2-Format mit größeren Sektoren aufgezeichnet wurden und damit einen höheren Datendurchsatz erzielen. Trotz intensiver Suche sind uns allerdings keine Mode-2-CDs untergekommen und Messungen mit normalen CDs ergaben dann auch die eigentlich zu erwartenden 300 KByte/sec. Schnell ist das Laufwerk trotzdem und die unter DOS gemessenen Leistungsdaten lassen sich mit denen eines schnellen SCSI-CD-ROM-Laufwerkes vergleichen. Zum Schluß noch eine besonders angenehme Überraschung: Das Mitsumi FX001-D kostet nur rund 500 DM.

Orchid CDS 3110

Brandneu ist das zur Orchid SoundWave 32 passende CD-ROM-Laufwerk CDS 3110, das durch eine erhöhte Umdrehungsgeschwindigkeit eine Übertragungsrate von 300 KByte/sec ermöglicht. Möchte man das Laufwerk nicht über die SoundWave betreiben, ist im Lieferumfang auch eine passende Controller-Karte für einen AT-Bus-Slot vorhanden. Der Controller läßt sich mit Hilfe des deutschsprachigen Handbuches recht einfach installieren und das Laufwerk paßt ohnehin in jeden 5.25"-Einschub. Die nötigen Treiber werden mit Hilfe eines Utilities von DOS aus installiert. Neben dem Kopfhöreranschluß und dem Lautstärkeregler sind weitere Kontrollen zum

Abspielen von Audio-CDs an der Frontseite angebracht. Praktisch, denn auch ohne ein Programm auf dem PC zu starten, können so Audio-CDs abgespielt werden. Von dieser netten Kleinigkeit abgesehen, bietet das Laufwerk kaum technische Neuerungen und auch die mittlere Zugriffszeit von 350 ms ist nur Mittelmaß. Dem Stand der Dinge entspricht die sonstige Mechanik. Auf Knopfdruck fährt die Frontlade heraus, in die sich bequem eine CD einlegen läßt - auch hier ist kein Caddy notwendig. Ob sich das Laufwerk allerdings in Anbetracht des um rund 100 Mark höheren Preises gegen den schnelleren Konkurrenten von Mitsumi durchsetzen kann, bleibt abzuwarten.





Toshiba XM4101B

Mit dem besonders flachen und stromsparenden CD-ROM-Laufwerk XM 4101 stellt Toshiba ein neues SCSI-Laufwerk vor, das speziell für Notebooks und Anwender mit überfüllten PC-Gehäusen interessant ist. Um eine knapp um die Hälfte geschrumpfte Bauhöhe zu erreichen, mußte die Laufwerksmechanik den Platzverhältnissen angepaßt werden, so daß die Performance des ultraschnellen XM3401 hier nicht erreicht wurde. Der Anschluß des Laufwerkes geschieht über die SCSI-Schnittstelle, es sollte also entweder schon ein geeigneter SCSI-Controller oder eine Soundkarte mit SCSI-Interface im Rechner vorhanden sein. Auf Knopfdruck wird die Schublade zur Aufnahme der CD entriegelt und muß anschließend manuell herausgezogen werden. Die CD läßt sich jetzt auf einen Dorn aufsetzen und ist damit ausreichend fixiert, so daß auf einen Caddy verzichtet werden konnte und sogar ein vertikaler Einbau möglich ist. An der Frontseite befindet sich neben einem Lautstärkeregelung ein Kopfhöreranschluss und an der Rückseite eine Jumper-Leiste zur Konfiguration des Laufwerkes. Damit der Einbau in einen üblichen 5.25"-Einbauschacht keine

häßliche Lücke hinterläßt, wird ein passender Rahmen mitgeliefert. Für den normalen PC-Anwender bietet das XM4101 keine erkennbaren Vorteile, schließlich liegen seine Stärken in der sparsamen Stromaufnahme sowie der geringen Bauhöhe - Faktoren, die jedoch beim Einsatz in Laptops essentiell sind.

Christian Späthe ■

Mitsumi Europe GmbH,
Hammer Landstraße 89,
41460 Neuss,
Tel. (02131) 92550

Orchid Technology GmbH
Niederlörcker Straße 36
40667 Meerbusch, Tel.
(02132) 80071

Toshiba Europe GmbH,
Hammerfeldamm 8, 41460
Neuss, Tel. (02131) 15801

Inserentenverzeichnis 2/94

A3	67	Multi Media	49
Bischoff & Partner	57	Mystic Games	39
CompuTec Verlag	69, 81	Okay Soft	13
	91, 105, 107	On-Line	109, 110, 111, 112, 113, 114
Commodore	82, 83	Origin	2, 3
Dongleware	19	Quicksoft	97
Dynamics	43	PAS	43
Electronic Arts	2, 3, 21	Phister	47
Ehba-Soft	65	Philip Morris	115
FDS	23	Reis-Software	85
Fullbeck	39	Royalsoft	51
Groß	65	Softsale	41
Happy Soft	55	Soft & Sound	45
Hofra Trading	93	Software Corner	87
Ikarion	29	Teschke	27
Intel	102, 103	Topshare	17
Intersoft	59	Tops News Versand	51
IPV-Verlag	33	Transtech	116
Joysoft	35	Turtles	53
Mad Data	77	Traumwelt	49
Media Point	9	Versand 99	25
MicroProse	37	Wallnewitz	57
Micro Magic	11		
Mirox	31		

CD-ROM Spiele, Erotik, CD-ROM Multimedia uvm.

SPIELE CD'S

Star Wars Krieg der Sterne (Das Weltherühmte Science Fiction Abenteuer, nun endlich als Spiel auf CD-ROM: 3D Animation, Videos, Missionen usw.)	109,- DM
Hattianchen (Multimediale Kampf-Schachspiel der Spitzenklasse!)	98,- DM
Shuttek Flamingo 2 oder 1 (Das bekannste Deutschspiel aller noch)	109,- DM
The 7th Guest (Ein Mysterium, Videocamera von Virgin Games)	99,- DM
Arban 320 Europa Edition (steigen Sie ins Cockpit des Superfluglers)	69,- DM

MULTIMEDIA, REISEFÜHRER CD'S

Dinmutter Adventure (Wissenstank in Wort, Bild und Ton)	99,- DM
Dinmutter Safari (Multimedia rund um den Dschungel Windows 3.1)	99,- DM
Esoterik (Geheime Mächte, Ufros, Bilder und Information)	39,- DM
Multimedia (Reiseführer in Wort, Bild und Ton)	99,- DM
World Atlas (gratistischer Weltatlas auf CD-ROM)	79,- DM

GRAFIK & SOUND'S

Fractal Music (Abstrakte Grafiken und virtuelle Welten)	39,- DM
Clapart Goliath (11.000 Grafiken und Clips, Format PCX/TIF uvm.)	29,- DM
Sound Sensation (Musik-Sammlung für alle gängigen Soundkarten)	25,- DM
ANIMAZING (über 1000 Grafiken und 80 MB Animationen komp. in deutsch)	19,- DM

EROTIK CD'S

Striptease (schöne Mädchen lassen Ihre Hüften fallen)	99,- DM
Visual Hot Girls (Erotische CD mit heißen Girls, nur für Erwachsene)	49,- DM

SHAREWARE CD'S

DC CD-ROM (nur deutschsprachige Shareware aller Sparten)	64,- DM
Share 24 (MS-DOS CD-ROM mit über 2500 Programmen aller Sparten)	19,- DM
AVALON (Spiele und Graphik alle Progr. mit deutscher Beschreibung)	39,- DM
Font Collection (über 2000 Progr. Spiele, Sound, GIF, BMP, uvm.)	99,- DM
Game Archer 1 (ca. 300 Spiele mit dt. Menü für Dos/Windows)	27,- DM
Data Media Special 2 (1000 Spiele - Indiana Jones 4 incl. dt. Anleitung)	99,- DM

Versand per NN zzgl. 9,- DM oder
Vorkasse/Rechnung zzgl. 6,- DM

Bestellannahme Tel. 06 21/62 69 54

Gratis! erhalten Sie unsere Persönl. zugeschnittene
Anforderungen zu Ihren CD-ROM Führer 94
mit ausführlichen Beschreibungen aller CD über 60
Seiten starken Lesetextbuchstern für 1,90 DM
Bestellung schriftlich oder telefonisch
unter 06 21/62 69 54

REIS ELEKTRONIK VERSAND

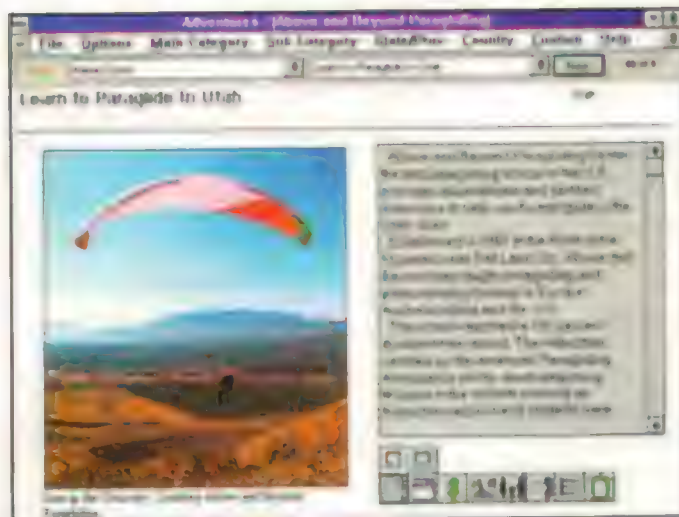
Bahnhofstraße 12 • 67059 Ludwigshafen

RTX: • Reis® Tel.: 06 21 / 62 69 54

Fax: 06 21 / 62 70 80

Adventures

Urlaubsstimmung im Winter



Keine Ahnung, wo es im nächsten Urlaub hingehen soll? Mit Adventures finden Sie sicher Ihr Traumziel – sofern Sie nicht faul am Strand liegen, sondern was erleben wollen. Über 1000 Urlaubsangebote aus aller Welt haben die Entwickler bei Deep River Publishing zusammengetragen und in einer liebevoll gestalteten Windows-Oberfläche verpackt.

Wählen Sie am besten zunächst aus, wo Sie hinfahren möchten oder welche Art von Freizeitbeschäftigung Sie bevorzugen: Von Florida über Frankreich bis hin zu Zimbabwe stehen auch die ausgefallensten Orte zur Verfügung. Nicht weniger vielfältig sind die gebotenen Aktivitäten. Egal ob Kulturtrip, Segeln oder Gleitschirmfliegen. Adventures hat für jeden Geschmack etwas zu bieten. Zu jedem Trip gibt's eine kurze Beschreibung, mehrere Fotos, eine Empfehlung für die beste Reisezeit sowie kurze Infos zu den Kosten und zum Schwierigkeitsgrad, häufig finden sich sogar kurze Filmsequenzen oder Tonaufnahmen. Leider sind naturgemäß nur amerikanische Kontaktadressen angegeben, aber Abenteuerlustige werden sich davon kaum abschrecken lassen. Die Installation und Bedienung

könnte einfacher kaum sein, und so reicht das Mini-Handbuch mehr als aus. Einziger Kritikpunkt: Wenn man seine Zeit nicht mit Worten verbringen will, sollte man die Vollinstallation wählen, die allerdings satte 11 MByte Festplattenplatz konsumiert.

Kurz für jeden, der im Sommer nicht länger faul am Strand liegen, sondern neue Länder und vielleicht auch ein neues Hobby entdecken möchte, bietet Adventures eine schier unendliche Liste von Anregungen. Da die meisten Angebote übrigens innerhalb der USA liegen, empfiehlt sich CD besonders als Reisevorbereitung für einen Trip durch die Staaten. Wer eine Tour durch Europa ins Auge gefasst hat, sollte sich den Kauf lieber noch einmal überlegen, um größten Enttäuschungen vorzubeugen. Auch CD-ROM-Besitzern, die einfach „nur“ an Amerika interessiert sind, ist diese CD ans Herz zu legen.

Titel: Adventures

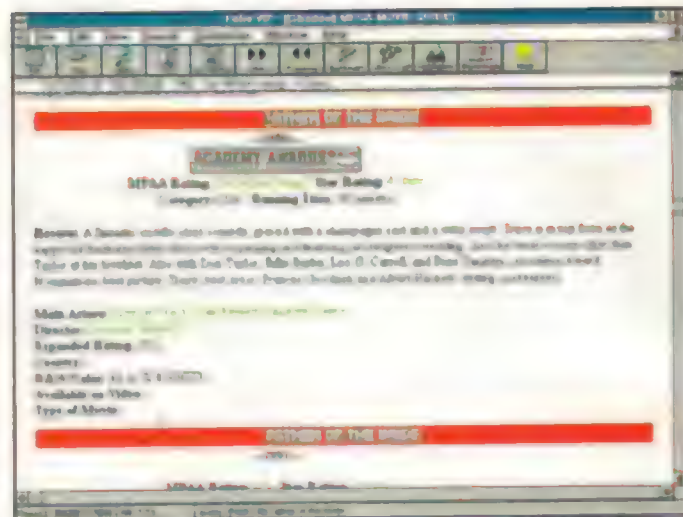
Hersteller:

Deep River Publishing
Telefon 001 207 871 1684
Telefax 001 207 871 1683

Preis: 60 US Dollar

MegaMovie Guide

Die Suche nach dem guten Film



Optisch weniger ansprechend als Microsoft Cinemania, dafür aber inhaltlich umfassender ist der MegaMovie Guide, ein Filmlexikon des amerikanischen CD-ROM-Publishers InfoBusiness. Während Cinemania immerhin schon 19.000 Filme kennt, sind im MegaMovie Guide sage und schreibe 60.000 Einträge mit einer Kurzkritik gespeichert. Zu immerhin 5.000 Werken gibt es zusätzlich eine ausführlichere Besprechung.

Die gebotenen Suchfunktionen sind erstklassig und erlauben auch eine Volltextsuche mit entsprechenden Verknüpfungen. Sie geben einfach eine Reihe von Stichworten ein, und die Software zeigt jeweils an, auf wieviele Einträge Ihre Angaben zutreffen. Leider ist die Anzeigedatei der Suchergebnisse wie überhaupt die Darstellung der gesamten Informationen nicht gerade übersichtlich gelöst. Hyperlinks wie bei Cinemania gibt es zwar auch hier, doch dauert das Verzweigen sehr lange. Ähnlich wie in Cinemania gibt es auch beim MegaMovie Guide zusätzlich Informationen zu den Gewinnern der Academy Awards. Wer möchte, kann zu jedem Eintrag schließlich auch eine eigene Notiz anlegen

oder seine Lieblingsfilme einfach nur mit einem Lesezeichen markieren. Bilder (fast 200) und kleine Filmsequenzen (knapp 120) bietet MegaMovie Guide zwar auch, doch geht das Anzeigen respektive Abspielen so langsam vonstatten, daß keine rechte Freude aufkommen will. Unerfreulich auch die Probleme bei der Installation: Das Setup-Programm erkennt das eingegebene CD-ROM-Laufwerk nicht richtig und eine unbedingt erforderliche DLL wird nicht gefunden.

In puncto Aktualität steht MegaMovie Guide der Konkurrenz von Microsoft hingegen in nichts nach. Selbst aktuelle Filme wie „Jurassic Park“ oder „Die Firma“ sind schon enthalten. Für den Gelegenheitsanwender mag Cinemania allein schon wegen der ansprechenden Benutzeroberfläche das bessere Produkt sein, doch für echte Filmfreaks gibt's nur eins: Beide CDs kaufen!

Titel: MegaMovie Guide

Hersteller:

Info Business
Telefon 001 801 221-1100
Telefax 001 801-225 0817

Preis: 60 US Dollar

CD-ROM of CD-ROMs Aktueller CD-ROM-Katalog



Wer eine CD-ROM zu einem bestimmten Thema sucht oder sich einfach nur mal umsehen möchte, welche CD-ROMs im Moment auf dem Markt sind, kann entweder zu einem der angebotenen CD-ROM-Führer greifen - oder eben zu der "CD-ROM of CD-ROMs". Über eine Abfrage-Software, die unter Windows läuft, haben Sie Zugriff auf Informationen über exakt 4068 CD-ROM-Titel für PC, Macintosh und weitere Plattformen. Neben Titel, Hersteller, Veröffentlichungsdatum und dem US-Preis finden Sie in der Regel auch eine kurze Beschreibung und bei knapp 300 Titeln sogar einen echten Produkttest, einen Snapshot oder ein Foto der Verpackung. Auf welcher Plattform die CD läuft erfahren Sie über leicht verständliche Icons. Die Suchfunktionen sind umfassend. Sie können mit Wildcards in beliebigen Feldern suchen, und selbst eine verknüpfte Suche ist auf leicht verständliche Art und Weise realisiert. Selbst bei komplexen Anfragen findet die Software die gewünschten Titel in wenigen Sekunden. Wenn Sie Schwierigkeiten haben sollten, die eine oder andere CD in Deutschland aufzutreiben, hilft Ihnen vielleicht die ebenfalls auf der CD-ROM of

CD-ROMs enthaltene Adreßdatenbank weiter. Hier finden sich Adressen und Telefonnummern von über 4600 Firmen, die im Bereich CD-ROM aktiv sind. Englischkenntnisse und Kreditkarte vorausgesetzt, können Sie dann mühelos auch direkt in den USA bestellen. Insgesamt sind die Adreßinformationen, ebenso wie die auf der CD genannten Ansprechpartner und die CD-ROM-Titel selbst, jedoch bunt zusammengewürfelt und etwas nachlässig aufbereitet. Dennoch: Für 59 Mark ist die CD-ROM of CD-ROMs ein gutes Angebot. Des Englischen sollte man zwar mächtig sein, aber das gilt schließlich nicht nur für diese CD. Eine gedruckte Anleitung gibt es nicht, dafür aber eine Online-Hilfe, die alles Wissenswerte enthält. Wer möchte, kann die CD auch direkt beim Hersteller abonnieren und erhält so viermal im Jahr die aktuelle Version zum günstigeren Preis.

Titel: CD-ROM of CD-ROMs

Hersteller:

Resource International Publishing

Anbieter: Tatronic

Rottebühlstraße 85 70178 Stuttgart

Telefon (07 11) 6 27 19 80

Preis: 60 US-Dollar

Wollen auch Sie bei uns anecken?



Bestellannahme: 0241/533131 von 10 Uhr - 18.30 Uhr
: 0241/527010 von 19 Uhr - 21.30 Uhr
Faxbestellung : 0241/508973 oder 0241/563902
Fido - Net : 2:242:5104/10

Ladengeschäft : Goerdeler Str. 38, 52066 Aachen

IBM 386 VGA HD 2 MB

Acas over Europe DV	79,90 DM	Mig 29 für Falcon 3.0 EV	79,90 DM
Amoson DV	64,90 DM	Mortal Kombat DH	49,90 DM
Archie Ultra DV	79,90 DM	NHL Hockey DH	79,90 DM
Battle Isle 2 * DV	74,90 DM	Pacific Strike * DH	84,90 DM
Companions of Xanth EV	64,90 DM	Penthouse H Numb DH	56,90 DM
Christopher Columbus DV	79,90 DM	Police Quest 4 * DV	79,90 DM
Das schwarze Auge 2 * DV	79,90 DM	Pirates Gold DV	89,90 DM
Day of the Tentacle DV	84,90 DM	Privateer DH	84,90 DM
Die Siedler * DV	79,90 DM	Privateer Spec Ops * DH	39,90 DM
Dungeon Hack EV	64,90 DM	Powerbits DH	39,90 DM
Elite 2 - Frontier DV	64,90 DM	Quest for Glory 4 * DV	79,90 DM
Fantasy Empires EV	64,90 DM	Rail: Tycoon de L. DH	79,90 DM
Fire & Ice DH	49,90 DM	Sam & Max * DV	84,90 DM
Flugsimulator 5 DV	134,90 DM	Sensible Soccer DV	49,90 DM
Formula One Grand Prix DV	89,90 DM	Simon the Sorcerer DV	84,90 DM
Gabriel Knight * DV	79,90 DM	Silverball DH	49,90 DM
Goal DV	56,90 DM	Starlord DH	89,90 DM
Harod Guna * DH	79,90 DM	Strike Commander DH	84,90 DM
Iron 2 - Wewatcha DV	79,90 DM	Strike C * SAP DH	39,90 DM
Indy Car Racing DV	79,90 DM	Subwar 2050 DV	89,90 DM
Innocent until caught DH	84,90 DM	Syndicate DV	79,90 DM
Kingsmaker DV	64,90 DM	Syndicate Data Disk DV	39,90 DM
Kyrandia 2 Hand of F. * DV	84,90 DM	Terminator 2 Rampage DH	79,90 DM
Land of Lore DV	56,90 DM	Turrican 2 DH	64,90 DM
Leisure Suit Larry 6 DV	79,90 DM	Ultima 9 * DH	84,90 DM
Linka Pro 386 DH	89,90 DM	Wall Street Manager DV	79,90 DM
Linka Pro Course Disk ju	44,90 DM	X-MAS Lemmings DH	34,90 DM
Little David DH	69,90 DM	X-Wing DH	84,90 DM
Lost in Time DV	79,90 DM	X-Wing Upgrade Kit DV	44,90 DM
Mad News * DV	74,90 DM	Y-Wing DV	39,90 DM
Master of Orion DH	89,90 DM	Zeppelin DV	74,90 DM

CD ROM GAMES

Battle Isle 2 * DV	74,90 DM	Lost in Time DV	84,90 DM
Day of the Tentacle DV	84,90 DM	Man Enough EV	79,90 DM
Golden Seven COMP DH	89,90 DM	Microcom DH	84,90 DM
Iron 2 DV	119,90 DM	Off Limits Comp. DH	89,90 DM
Iron Helix DH	79,90 DM	Rebel Assault EV	84,90 DM
Journeymen Project EV	69,90 DM	Super Strike C * DH	84,90 DM
Land of Lore * DV	79,90 DM	Trool 30 J Bandenliga	59,90 DM

HARDWARE+MULTIMEDIA

Matsushita CD 562B	449,00 DM
Creative Multimedia Kit ab	879,00 DM
SBS 100 YAMAHA Speakers	219,00 DM
TOSHIBA 3401 BAK	1098,00 DM
TOSHIBA 4401 BAK	619,00 DM

CREATIVE LABS

SB Pro Deluxe Edit.	219,00 DM
SB 16 Basic Edition	289,00 DM
SB 16 ASP Multi CD	399,00 DM
SB 16 ASP SCSI-II	499,00 DM
Waveblaster f. 16 ASP	399,00 DM

HIGH END JOYSTICKS

Gravis Analog Pro	79,90 DM	Thruston FCS Mark I B	159,00 DM
Gravis Gamepad	49,90 DM	Thruston WCS Mark II	259,00 DM
CH Flightstick	89,90 DM	Thruston Boulder Ctrl	269,00 DM

Dies ist nur ein geringer Auszug aus unserem aktuellen Lieferprogramm. Fragen Sie bitte nach weiteren lieferbaren Titeln auch für andere Computer- und Konsolensysteme. Versandpreise sind keine Ladenverkaufspreise. Versand per Post-SN plus 9 DM Porto- und Verpackungskosten plus 3 DM Zahlungskartegebühr, ab 150 DM Versandkostenfrei. Versandkosten bei Vorkasse per Überweisung (Konto bei Sparkasse Aachen 4000260, BLZ 39050000) oder Eurocheck 8 DM. Lieferung ins Ausland (nur EG) nur gegen Vorkasse (Eurocheck) zzgl. 23 DM. Angebot freibleibend solange Vorrat reicht. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. * = Vorkündigung

Inca 2 - Wiracocha

Goldrausch

Die tollkühnen Inkas in ihren fliegenden Kisten sind wieder da! Für alle, die stimmungsvolle Adventures und rasante Weltraumgefechte gleichermaßen schätzen, läßt Coktel Vision mit Inca 2 erneut goldene Zeiten anbrechen.

Wenn Sie sich vor Jahrzehnten für den Vorgänger begeistern konnten, werden Sie viele Akteure des zweiten Teils schon kennen. Unter anderem gibt es ein Wiedersehen mit dem Bösewicht Aguirre, der Ihnen auch diesmal wieder viel Verdruß bereiten wird. Wie erfahrene Veteranen wissen, hat es der gute Eldorado aus Inca 1 doch noch geschafft, die drei Urgewalten zu vereinen. Eh-

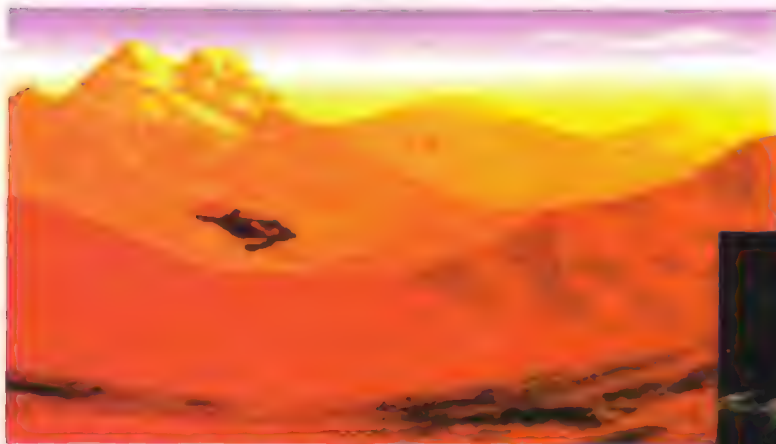
rensache, daß er als Belohnung für seine Taten zum "Großen Inka" ernannt wurde. Als Oberhaupt der vier Himmelsviertel könnte er glücklich und zufrieden sein, wenn nicht sein Erzfeind als Herrscher über die "Erde der Vorfahren" sich standhaft gegen den Anschluß an das demokratische Imperium wehren würde. Als ein mysteriöser Asteroid zur ernsthaften Gefahr zu werden droht, läßt Eldorado den

Rat der Weisen einberufen. An dieser Stelle greifen Sie ins Spiel ein, schlüpfen in die Rolle von Athahualpa, dem Sohn von Eldorado, und dürfen zunächst entscheiden, ob Sie das "Tor zur Weisheit" oder das "Tor zur Gewalt" durchschreiten. Die Geschichte bleibt zwar weitgehend identisch, jedoch bekommen Sie im ersten Fall einige Puzzles mehr zu knacken. Die zweite Alternative ist etwas für flinke Finger, die

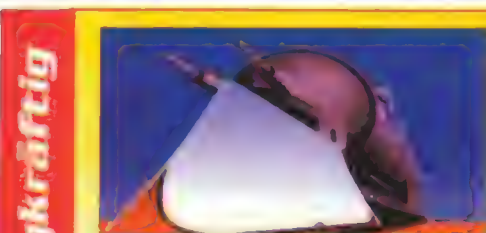
sich vorzugsweise an den Action-Sequenzen laben möchten. Beide Wege bieten aber in jedem Fall einen motivierenden Mix beider Genres - deshalb bleibt auch dem friedlichsten Adventure-Spieler nichts weiter übrig, als ab und zu auch einige Degen-Kreuzer vom Himmel zu holen.

Das Multi-Kulti-Epos

Die Steuerung des Spiels erfolgt komplett über die Maus.



Als die Europäer noch vom Fliegen träumten, düsterten die Inkas schon durch die Wüste.



Zugkräftig

In voller Fahrt müssen Sie sich gegen die Angriffe der Feinde zur Wehr setzen. Dabei werden Sie von allen vier Seiten attackiert. Als einzige Verteidigung steht Ihnen ein Maschinengewehr zur Verfügung.



Wilde Verfolgungsjagden im Rebel Assault-Stil zählen ebenfalls zu Ihren Aufgaben.

Möchte man einen Gegenstand aufnehmen, wird er angeklickt. Soll er an einem bestimmten Ort verwendet werden, wird das Objekt ausgewählt und an der gewünschten Stelle einfach abgesetzt - simpler geht's nicht mehr. Das Inventory bleibt dabei immer übersichtlich und die Anzahl der möglichen Einsatzgebiete des jeweiligen Utensils sind derart begrenzt, daß dabei garantiert kein Frust aufkommt. Kommt es zu den unvermeidlichen Weltraumgefechten, wählen Sie per Mausklick einen Raketentyp und versuchen das gegnerische Raumschiff in die Mitte des Fadenkreuzes zu bugsieren. Mit einem halben Dutzend neuer Feinde, vier Raumschiffklassen und ebenso vielen Waffen erinnert Inca 2 noch stärker als zuvor an Wing Commander und X-Wing. Beide Spielelemente sind geschickt durch zahlreiche kurze Filmanlagen verbunden, die die spannende Story erzählen. Im weiteren Verlauf der Handlung werden alle gängigen Klischees bemüht, die der Stoff hergibt. Neben Intrigen, Bündnissen und Entführungen müssen Sie mit den

ungebändigten Rachegelüsten Aguirres und wilden Verfolgungsjagden seiner Schergen rechnen.

All you need is Double-Speed

Wie erwartet nutzten die Programmierer das Medium CD-ROM nach Kräften aus. Besonders bei den Zwischensequenzen kommen die fantastischen Zooms und Kameraschwenks hervorragend zur Geltung. Anfangen von prächtigen Bitmap-Feuerwerken bis hin zu grandiosen Raytracing-Schattenspielen wird so ziemlich alles an technischen Schmankekerln aufgeföhren, was eine VGA-Karte heutzutage zu leisten vermag. Besitzern von 386ern packt bereits das kalte Grauen, aber was für Strike Commander, 7th Guest und ähnliche Mega-Acts gilt, behält auch für Inca 2 Gültigkeit. Ohne eine 486er-CPU unter der Haube geht nichts. Zwar nennt Coktel Vision einen 386/25-PC als Mindestanforderung, aber auf diesen Rechnern bleiben von den opulenten Animationen allenfalls ruckelnde Filmfetzen



Einfach göttlich: Sowohl die digitalisierten Schauspieler als auch die Hintergründe können überzeugen.

Alte und neue Bekannte



Der Stammhalter von Eldorado und Aclla muß für sein unüberlegtes Draufgängertum bald teuer bezahlen.



Nach dem Ausscheiden seines Sohnes kommt es zur Revanche zwischen dem "Großen Inka" und Aguirre.



Bruce Willis im Snoopy-Outfit? Nein, eher ein gewiefter Taktiker, der an der Seite Eldorados kämpft.



Mitten in der Wüste lebt diese Wissenschaftlerin, die Kelt und Eldorado einen neuen fliegenden Untersatz besorgt.



übrig. Eine uppige Ausstattung mit Erweiterungsspeicher ist ebenfalls nicht das verkehrteste und wenn Sie schon in Millionärsklause sind, sollten Sie sich bei einer Neuanschaffung unbedingt für ein Double-Speed-Laufwerk entscheiden. Nur dann paßt die Mimik der digitalisierten Schauspieler 100 %ig zu den zahlreichen Dialogen, die in exzellenter

Qualität und vor allem komplett in Deutsch für das exotische Flair verantwortlich zeichnen.

Statement

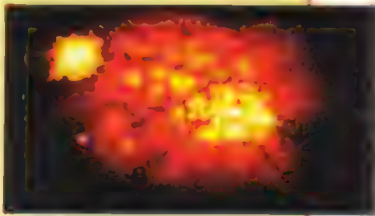
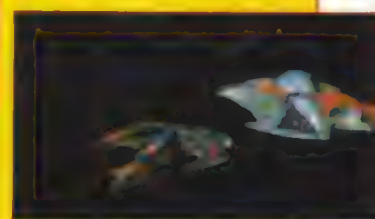
Gerade rechtzeitig zum vielbeschworenen "Jahrhundertwinter" kommt dieses heiße Spiel in unsere Wohnzimmer gebräut. Da können sich stolze

Bei solch funkelnden Entdeckungen schlägt das Herz jedes Inca höher.

CD-ROM-Besitzer bei einem Taßchen Mate-Tee hinter ihren hochgetakteten PC zurückziehen und den gegnerischen Abfangjägern einige Torpedo-Grüße in die Triebwerke schicken. Ein Glück, daß sich neben der alltäglichen Duzendware immer wieder solche Glanzstücke wie Inca 2 finden, mit denen man nicht nur stauenden Freunden und Bekannten den Mund nach CD-ROM-Lautwerken walzig machen kann, sondern außerdem auch noch jede Menge Spaß hat. Insbesondere ungeübte Spieler werden an den Puzzles und den großteils fairen Scharmützeln Gefallen finden. Lediglich beim Sound hatte ich mir doch mehr erwartet als die üblichen Effekte und die von X-Wing inspirierte Titelmusik.

Petra Maureröder ■

Angriff!



Da fliegen die Fetzen: In den Zwischensequenzen werden Angriffe filmreif in Szene gesetzt.

Die Innenansicht eines Tumls



Der linke Monitor liefert wichtige Daten über den anvisierten Feind, während das Radar in der Mitte alle in nächster Nähe postierten Raumschiffe meldet. Rechts daneben befindet sich ein Fenster, das wahlweise zur Anzeige von Schäden am Tumi dient oder die jeweils aktive Waffe darstellt.

SPECS & TECS

EMS	AdLib
386 or	Soundblaster
MD 10 MB	Rolland
CD-ROM	General MIDI
MEM-40 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN

- 2 MB RAM (XMS) erforderlich

CD-ADVANTAGE

sehr gut

RANKING

Simulation

88% 70% 80% 86%



PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Coktel Vision

Nutz' den coolen Abo-Service!

12 x PC GAMES oder 12 x das PC Action/ PC Games-Kombi
und eine KOSTENLOSE Superprämie Ihrer Wahl!

Sie müssen nichts weiter tun, als den Abo-Bestellcoupon ausfüllen, ausschneiden,
auf eine Postkarte kleben, und dann ab damit an untenstehende Adresse!



Datenbank

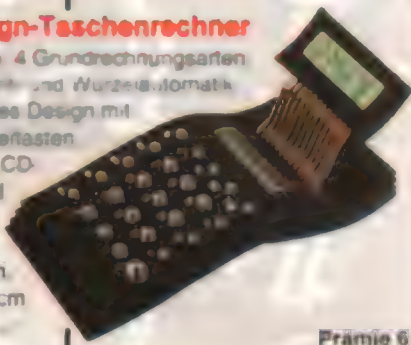
mit gummierter Tastatur, Uhr- und
Datumsanzeige, Telefon
nummernspeicher, 10-stelliger
Rechner mit 4 Grund-
rechnungsarten und
Speicherfunktion. Inklusive
Batterien und Kunststoffhülle.
Maße ca. 6 x 10 x 1 cm



Prämie 5

Design-Taschenrechner

mit 8-stelliger LCD-Anzeige, 4 Grundrechnungsarten,
Vollkommene Rechner- und Wurzelfunktion.
Formschönes, extravagantes Design mit
verchromten Kugelflächen.
schwanenhautartigem LCD-
Anzeigenteil und
Basengehäuse in 4
versetzten Schichten.
Batteriebetrieben.
Maße ca. 19 x 8,5 x 7,5 cm



Prämie 6

Baseball-Set, 3-tlg.

mit Holzschläger, Länge ca. 86
cm, Handschuh aus Kunststoff
Länge ca. 26 cm und Ball
ca. 7 cm Durchmesser



Prämie 4

Sport-Stoppuhr

mit 7 Funktionen: Stunde, Minute, Monat,
laufende Sekunde, Alarm,
Zwischenzeiteinnehmer und 1/100
Sekundenanzeige. Kunststoff-
gehäuse, batteriebetrieben.



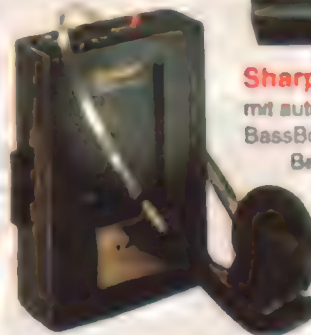
Prämien 3a + 3b

LCD - Armbanduhr

Stunden- und Minutenanzeige
auf Knopfdruck auch Sekunden-
anzeige und Datum, wasser-
geschützt, Kunststoffgehäuse
und -armband, Quarzwerk

Sharp-Cassetten-Abspieler

mit automatischer Bandendabachfung,
BassBooster, LED-Batterie-
Betriebsanzeige, externem
Gleichspannungsanschluß
abnehmbarer Gurteklammer,
leuchttem, extrem leistungs-
fähigem Stereo-Kopfhörer



Prämie 1

Street-Basketball

Wer wirft die meisten Körbe?
Der Ball für Spiel und Sport
Official Size Gr. 7



Prämie 2



A B O - B E S T E L L U N G

☐ Ja, ich will das PC GAMES Abo

(DM 79 - Jahr, Ausland 103 - Jahr) Nr. von 1 bis

PG 4000

☐ Ja, ich will das PC Action/PC Games-Kombi-Abo

(DM 17 - Monat, Ausland 103 - Jahr) Nr. von 1 bis

PA 4000

Dazu erhalte ich folgende Prämie KOSTENLOS
(nur eine möglich!)

- ☐ Street-Basketball 248 483
- ☐ Baseball-Set 014 834
- ☐ Design-Taschenrechner 216 616
- ☐ Datenbank 234 217
- ☐ Armbanduhr + Stoppuhr 015 877 005 430
- ☐ Walkman 222 655

Die angekreuzte Prämie darf ich in jedem Fall
bekommen, auch im Falle des Widerrufs.

Meine Adresse

Name Vorname

Strasse Hausnummer

PLZ

Wohnort

1. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten
Ich versichere mit der Unterschrift, daß ich das 18.
Lebensjahr vollendet habe.

Widerrückserklärung

Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von
10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der
Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläßt,
genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs
an: COMPUTEC VERLAG GmbH & Co KG
Abo-Service, Postfach, 90 327 Nürnberg. Ich bin
damit einverstanden, daß die Post bei einer
Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift
mitteilt.

2. Unterschrift ggf. des Erziehungs-
berechtigten (Abl. versichere mit der Unterschrift
persönlich das 18. Lebensjahr vollendet haben)

Gewünschte Zahlungsweise

(bitte ankreuzen)

☐ Bequem durch Bankinzug
Konto-Nr.

BÜZ

☐ gegen Rechnung

noch schneller:

ABOFAX:

0911 - 28 68 32

ABO-TELEFON:

09122 - 60 61



Iron Helix

Weltuntergang

Bildschirmfüllende Filme bester Qualität, Sound wie im Kino, Unmengen Speicherplatz - die Möglichkeiten der CD sind unglaublich und noch längst nicht voll erkannt. Doch oft genug wird ob dieser Perspektiven der spielerische Inhalt sträflich vernachlässigt.

Iron Helix spielt in einer fernen Zukunft, in der die Menschheit Frieden mit sich geschlossen hat und eigentlich himmlische Zeiten beginnen könnten. Doch glücklicherweise finden sich auf dem Planeten Caliope neue Feinde - eine außerirdische Rasse, die den Waffenher-

stellern wieder volle Auftragsbücher verspricht. Vorsichtshalber soll eine neue Superwaffe in den Orbit von Caliope gebracht werden, um auf etwaige Aggressionen schnell reagieren zu können. Die Fregatte Jeremiah Obrian wird mit ihrer heiklen Fracht auf den Weg ge-



schießt - da geschieht das Unfassbare: eine Seuche befallt die Besatzung und verändert deren DNA - womit kein Zugang zu den Computern mehr möglich ist. Die Obrian steuert nun führerlos auf Caliope zu und wird dort eine Katastrophe verursachen, die bis zum Weltuntergang führen kann.

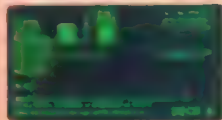
Suchspiel

Der Spieler hat nun die Aufgabe, als Kapitän eines Forschungsschiffes mittels eines Roboters die Welt zu retten. Von seinem Schiff heraus steuert er den Roboter durch die Obrian, um dort unveränderte DNA der Besatzung zu finden.

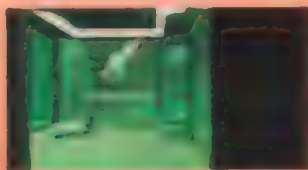
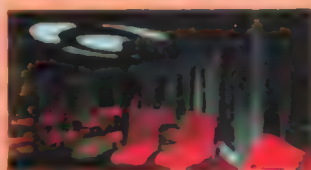
Die Jeremiah Obrian



Das Raumschiff wurde in allen Details perfektionistisch gestaltet. Ob Müllkippe oder Dininglounges, mit Raytracern und anderen Werkzeugen wurde eine realistische Atmosphäre geschaffen.



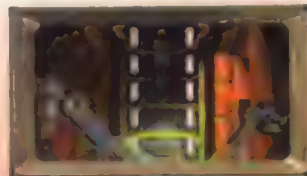
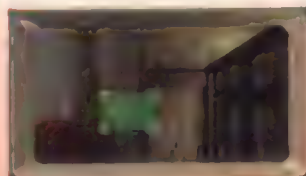
Jeder Winkel der sechs Stockwerke des Schiffs kann begutachtet werden. Der nahtlose Flug durch all die Räume kann den Spieler wirklich beeindrucken. Nur fliegen ist schöner.



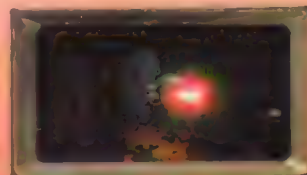
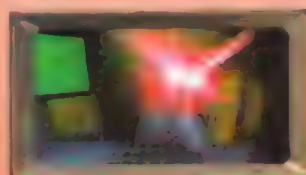
Um die Monotonie des Spieles zu unterbrechen, haben die Gamedesigner viele dekorative Räumlichkeiten im Raumschiff versteckt. Weshalb die Frau im Labor schwebt, wird im Spiel aber leider nicht erklärt.

DNA gesucht!

Hauptsächlich muß der Spieler verschiedene DNAs suchen und Computerterminals durchstöbern, doch allzu oft wird dies durch den schwerbewaffneten Defender unterbrochen.

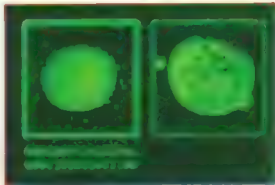


Das Scannen der DNA und das Anzapfen der Rechner stellt leider keine hohen Anforderungen an den Spieler.



Der Defender ist das einzige Hindernis im Spiel, das allerdings durch seine Intelligenz glänzt. Immerhin entschädigen eindrucksvolle Bilder für den Verlust des Roboters.

Storyline



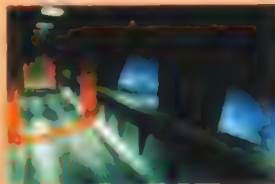
Nachdem der feindliche Planet geortet wurde, ...



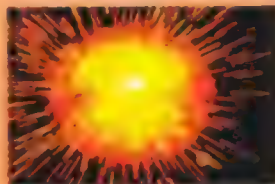
... nimmt ihn die Obrian sofort ins Ziel.



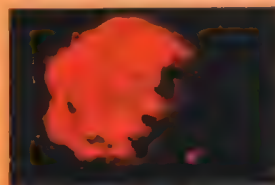
Kann sie der Spieler nicht aufhalten, ...



... wird aus dem einst so schönen Planeten ...



... ein nicht weniger schöner Feuerball, ...

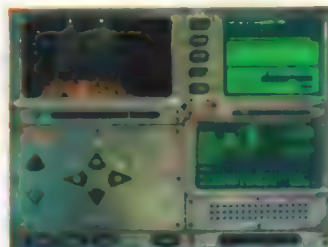


... der allerdings einen unvorstellbaren Krieg auslöst.

lung elektrischer Störpulse, die den Defender kurzzeitig stilllegen. Um den Defender stets im Blick zu haben, kann man auf dem Kartenmonitor das eigene Stockwerk, das des Defenders oder das gesamte Raumschiff darstellen. Um Zugang zu den zahlreichen Computerterminals zu haben, läßt sich der Arm des eigenen Roboters an die Terminals andocken und schon hat man die Befehlsgewalt über das gesamte Schiff - sofern die Zugriffsrechte dies zulassen.

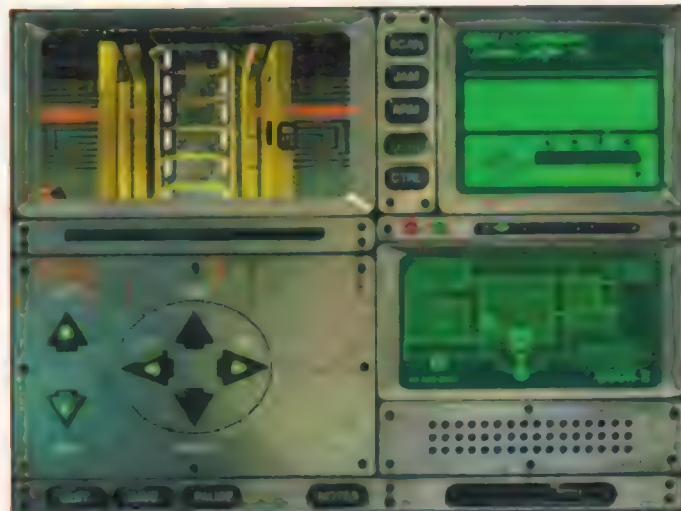
Details

Was die Programmierer da auf die Beine gestellt haben, ist durchaus beeindruckend. Jedes Detail des Raumschiffs, vom Bodenbelag bis hin zu den ausgerissenen Haaren wurde von Grafikcomputern detailgenau berechnet und unterscheidet sich nicht von Videoaufnahmen. Die SVGA-Grafiken laufen auch mit Single-Speed-Laufwerken flüssig über den Schirm, was bei einer Windowsanwendung nicht unbedingt zu erwarten war. Auch die Soundkarte zeigt sich von ihrer besten Seite: stimmungsvolle Musik-



stücke, klare Sprachausgabe und realistische Klangeffekte zeigen, was aus einer CD herauszuholen ist. Im technischen Vergleich zu Critical Path, das sich auffallend ähnlich präsentiert, liegt Iron Helix allerdings in beiden Punkten hinten, das Spiel selber läßt dem Spieler aber wesentlich mehr Freiheiten und wirkt längst nicht so träge, es hat im Handling die Nase weit vorne.

Harold Wagner ■



Vorwärts, rückwärts, oben, unten: Iron Helix bleibt leider äußerst interaktiv.

Statement



Das also sind sie, die langersehnten Windows-Spiele. Durch die Hardwareunabhängigkeit müssen sich die Gamedesigner nicht mehr mit der Programmierung von Sound- und Super-VGA-Karten herumschlagen und können ihr volles Augenmerk auf das Spiel selbst richten. In der Tat sind die flüssigen Filmgrafiken ebenso beeindruckend wie der stimmungsvolle Sound - aber warum

muß die aufwendige Grafik in einem kleinen Fenster ablaufen, das nicht einmal ein Viertel des Bildschirms beansprucht? Bei einer Auflösung von 320*200 Pixeln wären die Filme fast bildschirmfüllend und Standard-VGA hätte ausgereicht, um den Spieler in den Bann von Iron Helix zu ziehen. Auch die Tatsache, daß anfangs nur DNAs, später nur Videoclips gesucht werden, macht das Spiel auf Dauer monoton - bereits eine abwechslungsreiche Namensgebung der zu suchenden Gegenstände hätte dies vermeiden können. So aber kann Iron Helix keine neuen Standards setzen, weder in puncto Grafik noch im Spielspaß und es drängt sich der Eindruck auf, daß der Hersteller das Spiel unter Zeitdruck fertiggestellt hat, um noch rechtzeitig seinen Fuß in die CD-ROM Tür zu bekommen.

Harold Wagner

SPECS & TECHS

EMS	AdLib
386 or	Soundblaster
HD 16 MB	Hardisk
CD-ROM	General MIDI
MEM 512 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN

- benötigt Windows

CD-ADVANTAGE

sehr gut

RANKING

Arcade Adventure

80%	90%	80%	75%
Grafik	Sound	Handling	Spielspaß

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 130,-

HERSTELLER
MicroProse

"New York, New York, so nice they named it twice", sang schon Frank Sinatra über die Stadt, in der dieses CD-ROM-Spiel des amerikanischen Künstlers Pepe Moreno beginnt.



Hell Cab

Fahren Sie zur Hölle!

Die Story des Spiels ist schnell erzählt: In New York zwischengelandet mit etwas zuviel Zeit, besteigt der Spieler ein Taxi zu einer kleinen Stadtrundfahrt. Leider hat er die teuflische Zahl 666 auf dem Nummernschild übersehen und befindet sich prompt auf dem Weg in Richtung Hölle. Ziel seiner Bemühungen ist es, seine Seele und seinen Körper halbwegs heil über die angesteuerten Sehenswürdigkeiten hinwegzutreten. Beim ersten Halt am Empire State Building kann man nichts falsch machen und bewundert zunächst die Kunstausstellung im Erdgeschoß so wie die Aussicht auf dem Dach. Doch Voruricht, einige Aufzüge fahren nicht nur in die Höhe, sondern auch in die Tiefe – viel zu tief, wie sich später herausstellen soll. Mit dem Teufel am Steuer kann man schon etwas erleben und

so findet statt der Rundfahrt durch New York ein Trip durch die Zeit statt. Schon beim zweiten Halt im alten Rom stellt ein Gladiator den Spieler vor ernste Probleme und prompt landet man in einem Kellerverlies. Weitere Stops sind in einem Schützengraben des ersten Weltkriegs und – mittlerweile nur noch wenig originell – bei den Dinos.

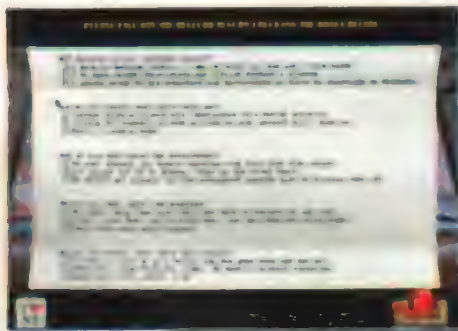
Leider ist der Spielfuß nicht von der gleichen Qualität wie die grafische Umsetzung: Sobald für eine Animation viele präzise gearbeitete Einzelbilder nötig wären, fängt sie an zu ruckeln – und das selbst auf einem gut ausgestatteten 486er. Auch lippensynchrone Sprache ist heute schon ein Standard, den der Spieler bei Hell Cab vergeblich sucht. Am schwerwiegendsten ist aber, daß die eigentliche Handlung und die Einflußmöglichkeiten des Spielers so minimal sind,

daß beim Spielen häufig der Eindruck entsteht, lediglich einen versteckten Animations-Player zu bedienen.

Dazu krankt Hell Cab noch an zwei typischen Symptomen aktueller Multimedia-Produkte. Zum ersten ist die Bedienung alles andere als intuitiv und nicht jede Schaltfläche fällt sofort ins Auge. In Verbindung mit fehlendem Feedback und dem chronisch trägen CD-ROM kam nicht der Eindruck einer sonderlich guten Interaktion mit dem Programm zustande. Schlimmer ist das zweite Symptom: Das Gefühl einer gewissen Planlosigkeit machte sich breit, erinnert doch die Film-Galerie im Empire State Building ein wenig an die vielen Demo-CDs mit ihren zahlreichen Filmsequenzen. Insgesamt ist Hell Cab also weniger ein Produkt für den fanatischen Adventure- oder Rollenspieler, bei

dem jedes Detail einer komplexen Handlung stimmig sein muß, sondern mehr für den Multimedia-Freund, der einfach gerne zuschaut. Will er auch zuhören, sollte er übrigens des Englischen einigermaßen mächtig sein, denn die Sprache der Darsteller ist nicht unterteilt. Auf technischer Seite bilden ein schnelles CD-ROM-Laufwerk und ein flotter Rechner mit vier oder besser 8 MByte Hauptspeicher die Voraussetzungen für die Fahrt im Höllentaxi.

Rolf Barkhorn ■



Mit dem Taxi in die Hölle. Hell Cab macht's möglich (rechts).



SPECS & TECS

EM	AdLb
386 or	SoundMaster
MD 3 MB	Random
CD100 MB	General Mod
MEM 550 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
3 MB RAM werden unter Windows 3.1 benötigt

CD-ADVANTAGE
befriedigend

RANKING

Adventure



PREIS lt. Hersteller
ca. DM 150,-

HERSTELLER
Time Warner

The Labyrinth of Time

Epochenstreifzug

Die Softwarefirmen starten durch. Während man bisher als CD-ROM-Spieler meist mit konvertierten Disketten-Versionen vorliebnehmen mußte, versuchen jetzt immer mehr Spieledesigner, die Vorteile des neuen Mediums vollständig auszunutzen.

Das Abenteuer des Labyrinth of Time beginnt am Ende eines tristen Arbeitstages. Auf dem Heimweg warten Sie gelangweilt am Bahnsteig auf das Eintreffen der nächsten U-Bahn. Ihr Leben hat Ihnen nicht mehr viel zu bieten. Alle Tage verlaufen nach dem gleichen, grauen Schema. Sie sehnen sich nach

Abwechslung und spielen mit dem Gedanken, einfach auszustiegen, um dem Alltag zu entfliehen. Ihr Wunsch wird er hört. Denn als Sie die eben eingetroffene U-Bahn betreten werden Sie abrupt aus Ihren truben Tagträumen gerissen. Ihnen erscheint Daedalus, der Baumeister des Minotauren-Labyrinths. Er erklärt Ihnen, daß

Sie auserwählt seien, die Welt zu retten. Als Sie die U-Bahn verlassen, befinden Sie sich in Daedalus' ultimativem Raum-Zeit-Labyrinth. Um die Welt vor der grausamen Herrschaft des König



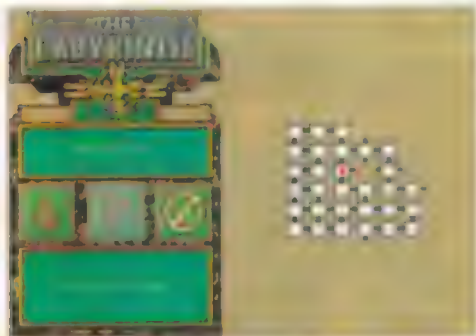
Hut ab! Die Grafikleistung der Designer ist beeindruckend.

Minos zu bewahren, müssen Sie dieses Labyrinth zerstören. Dazu erforschen Sie alle Bereiche, um zu erkennen, welche Kraft das phantastische Bauwerk zusammenhält.

Travel through time

Durch die enorme Speicherkapazität der CD-ROM werden Sie einige Stunden mit dem Entdecken immer neuer Plätze beschäftigt sein. Über 275 verschiedene SVGA-Locations

wurden in das Spiel eingebaut. Phantastisch ist dabei die Auswahl der einzelnen Schauplätze. Vom verlassenen Western-Town bis zur Weltraum-Bibliothek wurden sämtliche Zeitepochen grafisch aufwendig realisiert. Leider hat man den Spielinhalt nicht an die hohen Vorgaben von Grafik und Sound angepaßt. Einsam und verlassen stolpern Sie durch alle Räume, immer darauf gefaßt, der großen Herausforderung zu begegnen. Doch außer einigen verschlossenen Türen und



Das Zahlenrätsel



Wow! Welch überaus spannende Herausforderung! Ein Highlight während Ihrer Forschartour ist dieses Zahlen-Schieber-Rätsel. Um hier weiter zu kommen,

müssen Sie die Anordnung der Zahlen umkehren, also die Ziffern nach absteigenden Werten sortieren. Eine Beschäftigung, der hauptsächlich Schüler der ersten und zweiten Klasse besonders gerne nachgehen.



Daedalus hat Sie auserwählt, die Welt vor einer grausamen Zukunft zu bewahren.



Wahrscheinlich schmecken die Burger hier nicht besonders. Auch im Diner treffen Sie niemand.

den dazu notwendigen Schlus-
seln werden Sie nicht allzuviel
vorfinden. Auch die tolle, im-
mer wiederkehrende Musikbe-
gleitung wird spätestens nach
einer Stunde äußerst nervtö-
tend, läßt sich aber trotzdem
nicht abstellen.

No Risk, no Fun!

Der Höhepunkt der Spielspan-
nung wird durch einige Aufga-
ben erreicht, die selbst 7th
Guest geprüften Rätsel-
knackern tonnenweise Sand in
die Auglein treibt. Allem Anschein nach ha-
ben die Programmierer nichts aus den Fehlern von
Virgins Giga-Rätsel-Kiste ge-
lernt. Denn das Laby-
rinth of Time erweist sich
wirklich noch langatmiger
als The 7th Guest. Es gibt
zu viele Schauplätze, an

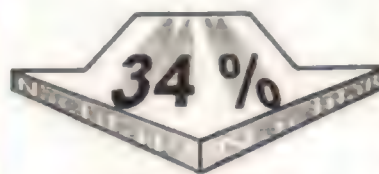
denen man wirklich nur schau-
en, aber nichts anstellen kann.
Der Rundgang durch die Räu-
me des Labyrinths erinnert so-
mit mehr an einen Museums-
besuch als an ein nervenauf-
reibendes Adventure. Schade,
aber leider gibt es mit
Labyrinth of Time wieder ein
Spiel mehr, das lauen Spiel-
spaß mit perfekter Verpackung
kaschiert. So bleibt zu sagen,
daß lediglich Kunstliebhaber
und Grafikfreaks von diesem
Spiel hellauf begeistert sein
werden.

Thomas Brenner ■



Quicksoft

Bestellannahme
Mo-Sa
8 - 20 Uhr
Tel 07720/31046



**Auf die empfohlenen
Verkaufspreise bei
Diskettenspielen**

Bei allen in der Werbung aufgeführten
Preisen ist der Nachlaß bereits abgezogen

Action		
Burntime	DV	79,17
Outlaw 2	DV	59,37
Mario wird vernichtet	DV	72,57
Prohibition 2	DV	59,37
Stingmörder	DV	79,17
Streetfighter II	MA	59,37
Turrican II	DA	34%
Vic Joe!	DV	59,37

Simulation		
1869	DV	79,17
A320 Airbus Europa	DA	65,97
Aufschwung Ost	DV	59,37
Handelsga prof. 2.0	DV	65,97
Die Patrizier	DV	79,17
Heils of Glory	DV	92,37
Dynatech	DV	65,97
Launch 2000	DA	92,37
Mad TV	DV	79,17
MS Flugsimulator 5.0	DV	98,77
MS Flugsimulator 5.0	DV	131,97
Privatier	DV	85,77
Railway Challenge	DV	45,97
TIN	DV	85,77
X-Wing	DV	85,77
X-Wing Mission 1	DV	10,57
X-Wing Update	DV	52,77
X-Wing Miss. II B-Wing	DV	10,57

Adventure		
Carnar	DV	65,97
Dark Queen of Kryon	DV	79,17
Darkwood	DV	72,57
Demo 1	DV	79,17
Indiana Jones 4	DV	92,37
Kings Quest 1-6	DV	79,17
Das o. 4. Teufel	DV	85,77
Simon the Sorcerer	DV	85,77

Erotik		
Penthouse Film Nacht	DV	59,37

CD ROM		
7th Guest	DA	161,95
History Line	DV	89,95
Legend of Kyrandia	DV	116,95
Wing C. 2 Deluxe	DV	143,95

Spiele, die noch nicht erhältlich sind,
können bei uns vorbestellt werden. Sie werden
dann automatisch bei Erscheinen zugesandt.



Elite II Frontier
Das Spiel versetzt Dich
weit in die Zukunft des
Jahres 3200. Überall in
der Galaxie haben sich
Zivilisationen über hun-
dert von Lichtjahren in allen Richtungen
von der Erde ausgebreitet. Riesige Ge-
biete sind nach wie vor unerforscht. Hier
und in den vielen Tausenden von Welten
im Kosmos lockt ein abwechslungs-
reiches und vielfältiges Leben voller
Abenteuer.
Schlüpfe in die Haut eines Weltraumhän-
dlers mit einer Nebenbeschäftigung als
intergalaktischer Soldat und beobachte,
wie sich das Universum vor
Deinen Augen entfaltet.

79,17



Aufschwung Ost
Es ist der 9.11.89. Die
Mauer ist gefallen, eine
neuerbaubende Entwick-
lung beginnt. Jetzt hast
Du die Chance, den Auf-
schwung Ost zu schaffen!

Ausgangshaut: Die authentischen Wirt-
schaftsdaten und Fakten von 25 Städten
der neuen Bundesländer in der Stunde 0.
Als Baubehörde, Finanzminister, Um-
weltbeauftragter und Kulturpolitiker in
einer Person mußt Du schnell und
überlegt handeln, um mit richtigen
Entscheidungen Straßen- und Wohnungs-
bau voranzutreiben und die neuen Länder
industriell aufzubauen, ohne die Umwelt
unnötig zu belasten und über die struk-
turelle Entwicklung die Bedürfnisse
der Menschen zu
vergessen.

65,97



Chartbreaker
Willkommen im Musik
business! Mit Chart-
breaker wirst Du Manager
einer Newcomer-Band,
der Du zum ersten Mega-
Hit verhelfen sollst. Du merkst schneller,
als Du lieb ist. Die erste "Goldene" ist
immer die schwerste... Du checkst TV-
Interviews, verhandelst Plattenverträge
und Live-Konzerte. Auf der Suche nach
geeigneten Sponsoren erlebst Du Dein
blaues Wunder, die Organisation eines
Mega Konzerts gerät zum Fluske, wenn
Du nicht jede Kleinigkeit bedenkst. Die
ganz neue Verbindung aus inter-
aktivem Adventure und
Wirtschaftssimulation.

34%

**Büroorganisation unter
Windows**

assistant
Büromanagement

Verwaltung - Fakturierung -
Zeitmanagement

office

Die zentrale Verwaltungssoftware für Ihr
Büro. Office verwaltet Adressen, Aktivi-
täten, Mailings, Dokumente und Telefon-
nummern, die über Modem angewählt
werden, und sogar Sprachnotizen.

Nur einige Highlights

- Sprachnotiz
- Terminverwaltung
- frei definierbare
- Reports und Listen

price it

Die ideale office - Erweiterung oder
Einzellosung für Ihre
Auftragsbearbeitung. Mit price it
erstellen Sie Ihre Angebote, drucken
Rechnungen und Lieferscheine.
Die Highlights

Netto-/Bruttokalkulation mit
Rohgewinnmarge
Ausgabe durch WYSIWIG
auf dem Monitor, keine
Probeausdrucke mehr

Unser Katalog enthält ca. 2500
verschiedene Artikel.
Bestell den Katalog bitte
schriftlich bei bei-
folgender Adresse

Quicksoft GmbH
Bärenstr. 8

78054 VS-Schwenningen
und vergiß bitte nicht 5,- DM in Brief-
marken (Schutzgebühr) beizulegen!

398,-

5,-

SPECS & TECS

1MB	AdLib
2MB or	Soundblaster
160	0.1MB
CD-ROM	General Modem
MEMSSD	VE4
Audio	SV64

BESONDERHEITEN
- 2 MB RAM
benötigt

CD-ADVANTAGE
ausreichend

RANKING

Simulation			
45%	70%	75%	60%
Grafik	Sound	Handling	Spielepaß
PREIS lt. Hersteller			
ca. DM 130,-			
HERSTELLER			
Electronic Arts			

RAP-10 von Roland

Da ist Musik drin!

Musik-Spezialist Roland konnte sich im Markt der PC-Soundkarten schon immer zur Oberklasse zählen: Sowohl die LAPC-1 als auch SCC-1 setzten Maßstäbe, an denen sich andere Soundkarten messen mußten.

Einziger Haken dieser MIDI-Karten: Man kann keine Sound-samples mit ihnen aufnehmen. Mit der RAP-10 (Roland Audio Producer), die als Nachfolger der SCC-1 auf den Markt kommt, wurde auch dieser Schwachpunkt beseitigt. Mit der gewohnten CD-Qualität - 16 Bit und 44,1 KHz in Stereo - lassen sich nun auch Klänge über das Mikrofon oder von der HiFi-Anlage aufnehmen.

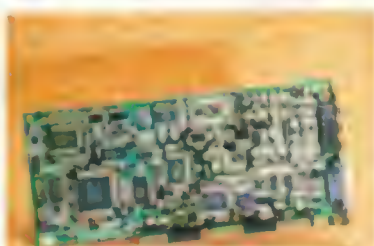
Nebenbei wurde die Klangqualität des Musiksynthesizers weiterentwickelt und die Karte um einen Digitalen Signalprozessor (DSP) erweitert, der für Chorus und Halleffekte eingesetzt werden kann. Dazu ist die RAP-10 kompatibel zu den Standards General MIDI und Roland GS, verfügt über eine 26-stimmige Polyphonie und ist mit einer Klangdatenbank von 128 Instrumenten mit 6 Drum Sets ausgestattet. Zum Anschluß von externen MIDI-Geräten verfügt die RAP-10 über den üblichen Joystick/MIDI-Port, die entsprechenden MIDI-Kabel befinden sich bereits im Lieferumfang. Weiterhin sind Anschlüsse für ein Mikrofon sowie Line in und out vorhanden.

Zur Installation unter Windows liegt kein spezielles Programm bei, der nötige Treiber wird einfach über die Systemsteuerung von Windows installiert. Hardware-seitig kann zwischen acht I/O-Adressen und vier IRQs gewählt werden, die auf der Karte mit DIP-Switches und Jumpers eingestellt werden müssen.

In der derzeitigen Version sind Light- und Junior-Versionen zahlreicher Programme enthalten: Mit Curtain Call jr., Ballade Light, Sound Impressions Light und Session Partner Lite sind alle Bereiche vom MIDI-Sequencer, Wave-Editor bis hin zur Präsentationssoftware unter Windows abgedeckt. In naher Zukunft wird mit Audio Toolworks zusätzlich eine von Roland speziell für die RAP-10 entwickelte Software im Lieferumfang enthalten sein.

Geeignet ist die RAP-10 natürlich in erster Linie für Musiker, als Soundkarte für Spiele fällt sie wegen der naturgemäß fehlenden SoundBlaster-Kompatibilität aus. Die gebotene Klangqualität übertrifft erwartungsgemäß die Wavetable-Karten der unteren Preisklasse um Längen. Allerdings hat die gebotene Leistung auch ihren Preis: 1.398 Mark.

sind für die RAP-10 inklusive Software und Kabel zu zahlen. Christian Späthe ■



Anbieter: Magic Music,
Postfach 1154 74622
Bretzfeld-Schwabbach
Tel. [0 79 46] 77 68

Rave

Slave to the Rhythm

Sie haben von Noten und Musiktheorie keinen blassen Schimmer? Macht nichts! Denn mit Hilfe Ihres Computers sind auch Sie in der Lage, fetzige Ohrwürmer einzuspielen.

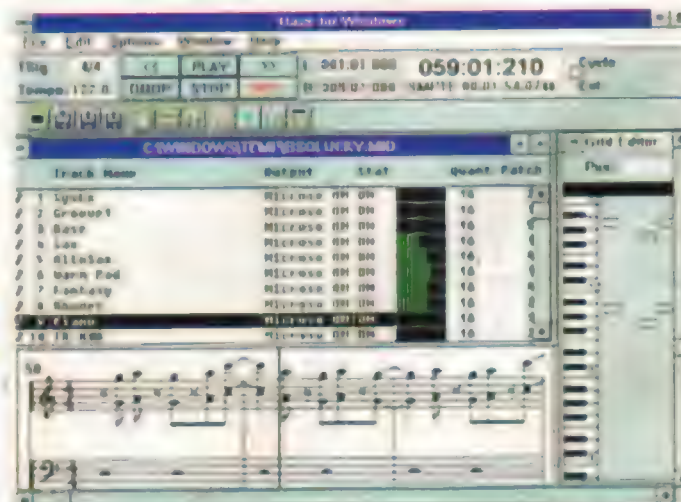
Alles was Sie dazu brauchen, ist ein MIDI-Interface, ein Master-Keyboard und natürlich die richtige Software. Für alle MIDI-Fans und solche, die es noch werden wollen, hält Digital Muse jetzt ein MIDI-Einsteiger-Paket bereit. Rave verwandelt Ihre Windows 3.1-Oberfläche in ein digitales Aufnahme-Studio. Die ausführlichen Hilfe- und Glossarfunktionen erklären Ihnen zunächst die Geheimnisse des General MIDI-Standards. Danach kann es sofort losgehen: Schritt für Schritt kreieren Sie Ihre Tracks. Der Score-Editor trägt dabei simultan die gespielten Töne in das Notenpapier ein. Anschließend können Sie Ihren Groove beliebig editieren. Kopieren Sie einzelne Passagen, loopen Sie Ihre Base-Line oder löschen Sie mißlungene Partituren. Mit Rave sind Ihnen keine Grenzen mehr gesetzt. Haben Sie Ihre Komposition dann vollendet, bannt die Druckerfunktion Ihre Notenblätter auf Papier.

Eingeschworene MIDI-Profis werden mit der Handhabung der einzelnen Funktionen so Ihre Problemchen haben. Denn Steinbergs Cubase oder gar dem Notator Logic Micro, kann Rave natürlich in keiner Beziehung das Wasser reichen. Da sich diese Tatsache aber auch im Preis widerspiegelt, bietet Rave die günstigste Möglichkeit, in die MIDI-Welt hineinzuschmecken, ohne das Haushalts-Budget hoffnungslos zu überziehen. Wer seine

frisch erstandene Midi-Karte also einem Kurztest unterziehen möchte, findet mit Rave bestimmt eine preisgünstige Alternative zu professionellen Programmen

Thomas Brenner ■

Produkt: Rave
Preis: k. Ang.
Vertrieb: Rushware



Mit Rave können Sie die MIDI-Welt preisgünstig erforschen.

Der Cyberman ist da!

Der erste Schritt

Bisher wurden nur Fans von Simulationen mit außergewöhnlichen Joysticks und Steuerinstrumenten verwöhnt. Doch endlich kommt auch für den anspruchsvollen Adventure-Spieler das erste Steuergerät auf den Markt.

Der Cyberman aus dem Hause Logi vereint die Funktionalität einer Maus und eines Joysticks in einem Gerät. Er ist speziell für das schnelle Agieren im virtuellen 3D-Raum der Adventures und Fantasy-Spiele konzipiert. Schnelle Bewegungen in alle Richtungen sowie das gleichzeitige Betätigen mehrerer Funktionstasten garantieren höchsten Spielspaß und ungewohnt schnelles Handeln. Erstmals ist eine echte dreidimensionale Steuerung möglich. Mit nur einer Hand führen Sie Sprünge aus, gehen in die Hocke oder bewegen sich seitlich. Dabei müssen Sie nicht zur Tastatur greifen. Eine sensorische Rückmeldung direkt aus dem Spiel macht den Cyberman zum ersten interaktiven Steuergerät. Treffer des Gegners werden durch Vibrationen spürbar mitgeteilt. Eine Batterie sorgt für die nötige Energie. Ab sofort können Sie Ihr Spiel nicht nur sehen und hören, sondern auch am eigenen Körper miterleben.

Der erste Einsatz mit dem Cyberman ist noch ungewohnt. Doch nach einigen Übungseinsätzen kommt schnell die gelungene Kombination aus Funktionalität und Beweglichkeit zur Geltung. Bald haben Sie Ihren alten Joystick vergessen. Sie bewegen sich unge-

wohnt schnell und können in Windeseile jedem Angriff ausweichen und Ihrem Widersacher zusetzen.

Das futuristisch anmutende System wird einfach an die serielle Schnittstelle angeschlossen. Bei älteren Spielen arbeitet der Cyberman wie eine herkömmliche Maus. So ist er für jedes Spiel universell einsetzbar.

Drei spezielle Spiele werden im Lieferumfang exklusiv beim Kaufhauskonzern Karstadt enthalten sein. Mit Shadowcaster, Forgotten Castle und Dinosaur's Discovery unternehmen Sie Ihre ersten Gehversuche. So kann der Spaß sofort beginnen. Weitere Games sind bereits angekündigt. Hersteller von Software können mit Hilfe eines speziellen Interfaces ihre Spiele an den Cyberman anpassen. So kommen Sie auch bei Ihrem Lieblingsspiel in den Genuß der dreidimensionalen Steuerung.

Die Anschaffung lohnt sich wirklich, auch wenn der Preis doch recht hoch ist. Mit dem Cyberman bekommt Ihr Lieblingsspiel den letzten Kick. Mit dem Cyberman wagt die Logi GmbH den ersten Schritt in den Unterhaltungssektor. Bleibt abzuwarten, ob sich das neue System durchsetzt. Sicher werden die Fans den Cyberman nur annehmen, wenn es genügend Spiele gibt, die ihn unterstützen.

Wilfried Lindo ■

Die Unterstützung

Hersteller

Virgin
Origin
Knowledge Adventure
Bethesda Softworks
Knowledge Adventure
Sierra
Bethesda Softworks
Virgin
Interplay
ID Software

Software

Land of Lore
Shadowcaster
Body Adventure
Terminator Rampage
Dinosaur Adventure
Quest for Glory
The Elder Scrolls
The Hand of Fate
StoneKeep
Doom

Daten zum Cyberman

Produkt:	Cyberman
Vertrieb:	Fachhandel
Hersteller:	Logi GmbH, 81241 München
Preis:	199,- DM



Reel Magic

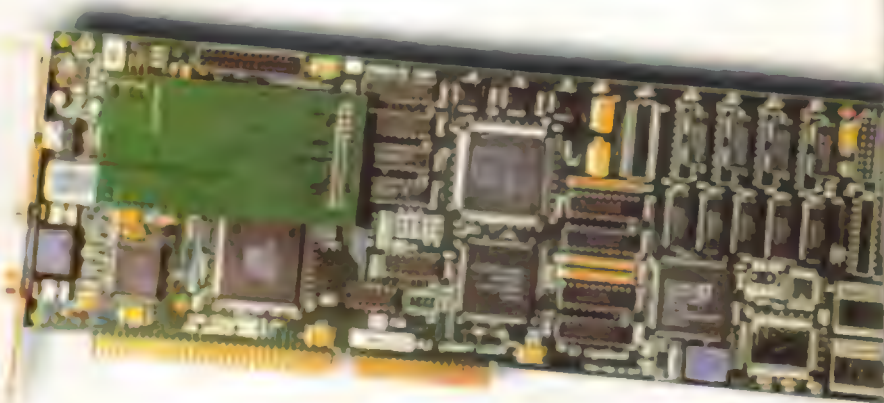
It's a Kind of Magic!

Das Abspielen von Videos in guter Qualität auf dem PC ist in vielerlei Hinsicht problematisch: Zum einen sind ein schneller Prozessor und eine flinke Grafikkarte erforderlich, zum anderen muß der Massenspeicher, häufig ein CD-ROM-Laufwerk, die Daten schnell genug liefern. Kein Wunder also, daß die typischen AVI-Dateien unter Windows auf 320 x 200 Punkte und 256 Farben beschränkt sind.

Ein neues Verfahren zur Komprimierung von Bilddaten könnte hier die Rettung bedeuten: Mit Hilfe der MPEG-Komprimierung sind Videos mit bis zu 1024 x 768 Punkten in 32.768 Farben auf jedem Rechner abspielbar. Als reine Software-Lösung ist MPEG auf heutigen PCs jedoch nicht mehr realisierbar, denn um die entstehenden Datenmengen in Echtzeit zu dekomprimieren und auf den Bildschirm zu bringen, fehlt einfach einiges an Rechenpower. Voraussetzung zum Abspielen von MPEG-Filmen ist daher eine entsprechende Zusatzkarte, eben die ReelMagic von Sigma Designs.

Ein wenig Technik

Die neben der ReelMagic notwendige Hardware beschränkt sich auf das in vielen Rechnern ohnehin schon vorhandene Equipment: Eine VGA-Karte mit Feature-Connector nach VESA-Standard, ein CD-ROM-Laufwerk mit mindestens 150 KByte/sec Übertragungsrate sowie ein 386er mit 2 MByte Speicher. Zum



Einbau der über 25 cm langen Karte wird eine Menge Platz benötigt, denn zum einen befindet sich zusätzlich ein OPL-2-Synthesizer als Huckpock-Karte auf der ReelMagic und dann muß noch eine Verbindung zum Feature-Connector der Grafikkarte mit Hilfe des beiliegenden Flachbandkabels gefunden werden. Der Monitor wird nach dem Einbau übrigens nicht mehr an die VGA-Karte sondern direkt an die ReelMagic angeschlossen, die sozusagen das normale VGA-Signal um die MPEG-Bilder ergänzt.

Die Installation der Software ist ebenfalls eine etwas knifflige Sache, da sowohl die integrierte Soundkarte als auch die Videokarte jeweils einen eigenen DMA-Kanal und IRQ beanspruchen. Um da nicht den Überblick zu verlieren, ist ein DOS-Programm enthalten, das die noch freien Kanäle und IRQs anzeigt. Hiermit läßt sich dann auch die Soundfunktion der ReelMagic abschalten, da in den meisten Rechnern ohnehin schon eine entsprechende Karte installiert sein wird. Laut Herstellerangabe kann es mit einigen Local-Bus-Grafikkarten unter Windows zu Problemen



Dragon's Lair wird durch Reel Magic zum echten Zeichentrickfilm...



...eine VGA-Karte mit sogenanntem Feature-Connector ist aber die Voraussetzung.

Grundlagen zu MPEG-Video auf dem PC

"Moving Picture Image Coding Experts Group", kurz MPEG, ist ein Zusammenschluß von Firmen aus den Bereichen Computer, Elektronik und Kommunikation, die ein standardisiertes Verfahren zur Komprimierung von Videos entwickelten. Das Ergebnis ist neben der MPEG-Kodierung die Video-CD, deren physikalisches Format identisch ist mit dem der herkömmlichen Audio-CD. Statt aber nur Musik und Sprache zu speichern, kann die Video-CD bis zu 74 Minuten hochauflösende Videoanimation inklusive Audiodaten enthalten. Abspielbar sind diese CDs entweder mit entsprechenden erweiterten CD-I-Playern von Philips oder auf dem PC mit Hilfe einer MPEG-Karte wie der ReelMagic von Sigma Designs. Die auf einer Video-CD ge-

speicherten Daten sind übrigens unabhängig von der länderspezifischen Fernsehnorm (PAL in weiten Teilen Europas, NTSC in den USA) abspielbar, so daß ein Austausch von Videofilmen über den "Großen Teich" hinweg problemlos möglich ist.

Um Videos direkt von einer CD abzuspielen, ist eine Komprimierung nötig, die die derzeitige Übertragungsrate von 150 KByte pro Sekunde bei einfachen CD-ROM-Laufwerken nicht übersteigt. Um dies zu erreichen, gingen die Entwickler von der Überlegung aus, daß sich zwischen zwei einzelnen Videobildern in der Regel nur geringe Unterschiede ergeben und es ausreicht, wenn eben nur die geänderten Bilddaten auch gespeichert werden. Eine MPEG-Video-

sequenz setzt sich daher im wesentlichen aus zwei Arten von Bildern zusammen: den Key- und den Deltaframes. In den Keyframes werden in unregelmäßigen Abständen komplette Einzelbilder gespeichert, die vor allem zum Vor- und Zurückspulen benötigt werden. Die Deltaframes füllen die Lücken, sie enthalten nur die Änderungen vom letzten Keyframe ausgehend.

Während das Abspielen von MPEG-Filmen schon spezielle Hardware erfordert, braucht man zum Erzeugen des MPEG-Formates extrem leistungsfähige Rechner, so daß sich der Anwender in absehbarer Zeit auf das Wiedergeben der Videos beschränken muß.

mit der Farbpalette kommen - eine ATI Ultra Pro VLB zeigte dann auch unter Windows prompt nur noch schwarze Schrift auf schwarzem Hintergrund. Abhilfe schafft ein mitgeliefertes Tool zur automatischen Korrektur der Farbpalette und die Benutzung von Windows bei nicht mehr als 256 Farben.

Das Abspielen von MPEG-Animationen geht dann ganz unspektakulär vonstatten. Ein bei der Installation kopierter Treiber klinkt sich in den Media-Player ein und ermöglicht es, MPEG-Filme genau wie bisher AVI-Sequenzen anzuschauen. Unabhängig vom Windows-Setup und der Grafikkarte werden die Videos immer mit vollen 32.000 Farben und verzögerungsfrei dargestellt.

Das Magische daran

Eine Frage bleibt: Wie bewältigt die ReelMagic die immensen Datenmengen? Zunächst einmal: Zum Abspielen von Videos mit 25 Bildern pro Sekunde bei der hohen MPEG-Auflösung muß das Nadelohr-Grafikkarte umgangen werden, da die meisten VGA-Karten mit ISA-Bus die zur Darstellung von Videos nötige Datenmenge nicht schnell genug verarbeiten können. Also arbeitet die ReelMagic mit der Overlay-Technik, die es ermöglicht, das von der VGA-Karte erzeugte Bild mit dem Bild der ReelMagic zu mischen. Diese technisch aufwendige Lösung hat den Vorteil, daß alle zur Darstellung des Videos nötigen Berechnungen auf der ReelMagic ablaufen und den Prozessor des PCs nicht weiter belasten. Hierfür wurde - wie schon bei zahlreichen Soundkarten - ein digitaler Signalprozessor (DSP) von Analog Devices verwendet. Der vom CD-ROM-Laufwerk kommende Datenstrom, also die in MPEG-Format gespeicherten Videodaten, können hiermit auf der ReelMagic entkomprimiert und in ein Videosignal umgewandelt werden. Egal, ob die ReelMagic nun in einem 386 mit 16 MHz oder einem 50-MHz-Local-Bus-Boliden eingebaut ist: An der Geschwindigkeit und Qualität der Videos ändert sich nichts, denn die Videologik der ReelMagic blendet ja das Videosignal nur noch in das bestehende VGA-Signal der Grafikkarte ein. Unter Windows ist die Darstellung sogar in einem frei skalierbaren Fenster möglich.

Einsatzmöglichkeiten

Für Spiele-Hersteller ergeben sich durch die MPEG-Technik neue Möglichkeiten: die eine weitere Annäherung von Spiel und Film

erlauben. Urahn dieser Spielidee ist das schon vor zehn Jahren erschienene *Dragon's Lair*, das zweifellos hohen Unterhaltungswert besitzt. Im Lieferumfang der ReelMagic ist daher auch eine 1:1-Umsetzung der Spielhallenversion dieses Klassikers enthalten. Diese wurde jedoch offenbar in aller Eile erstellt, denn wird zur Steuerung ein Joystick benutzt, so werden dessen Koordinaten ständig am linken Bildschirmrand eingeblendet, wie es eigentlich nur in Beta-Versionen üblich ist.

Vielversprechender sind da schon die auf der Beispiel-CD enthaltenen Demoversionen von *Return to Zork* und *Tolkiens Herr der Ringe*. Zahlreiche weitere Titel sind in Vorbereitung, und noch in diesem Jahr sollen auch die ersten Spielfilme auf CD erscheinen. Insgesamt haben MPEG und Video-CD die besten Chancen, sowohl den Spielbereich auf dem PC zu revolutionieren als auch auf breiter Basis die Videocassette abzulösen, ähnlich wie vor wenigen Jahren die CD die Langspielplatte verdrängt hat.

Christian Späthe ■

Technische Daten

Voraussetzung:

VGA-Karte mit Feature-Connector (Pfosten- oder Platinenstecker) nach VESA-Standard, 386SX, 2 MByte RAM, CD-ROM-Laufwerk mit mindestens 150 KB/sec Übertragungsrate nach MPC Level 1

Features:

MPEG-Video-Standard mit bis zu 32.768 Farben (unabhängig von der verwendeten Grafikkarte), max. 1024 x 768 Punkte Auflösung, 25 Bilder pro Sekunde bei PAL

Norm, OPL-2 Soundkarte mit bis zu 16 Bit und 44.1 kHz, Audio-Ausgang

Hersteller:

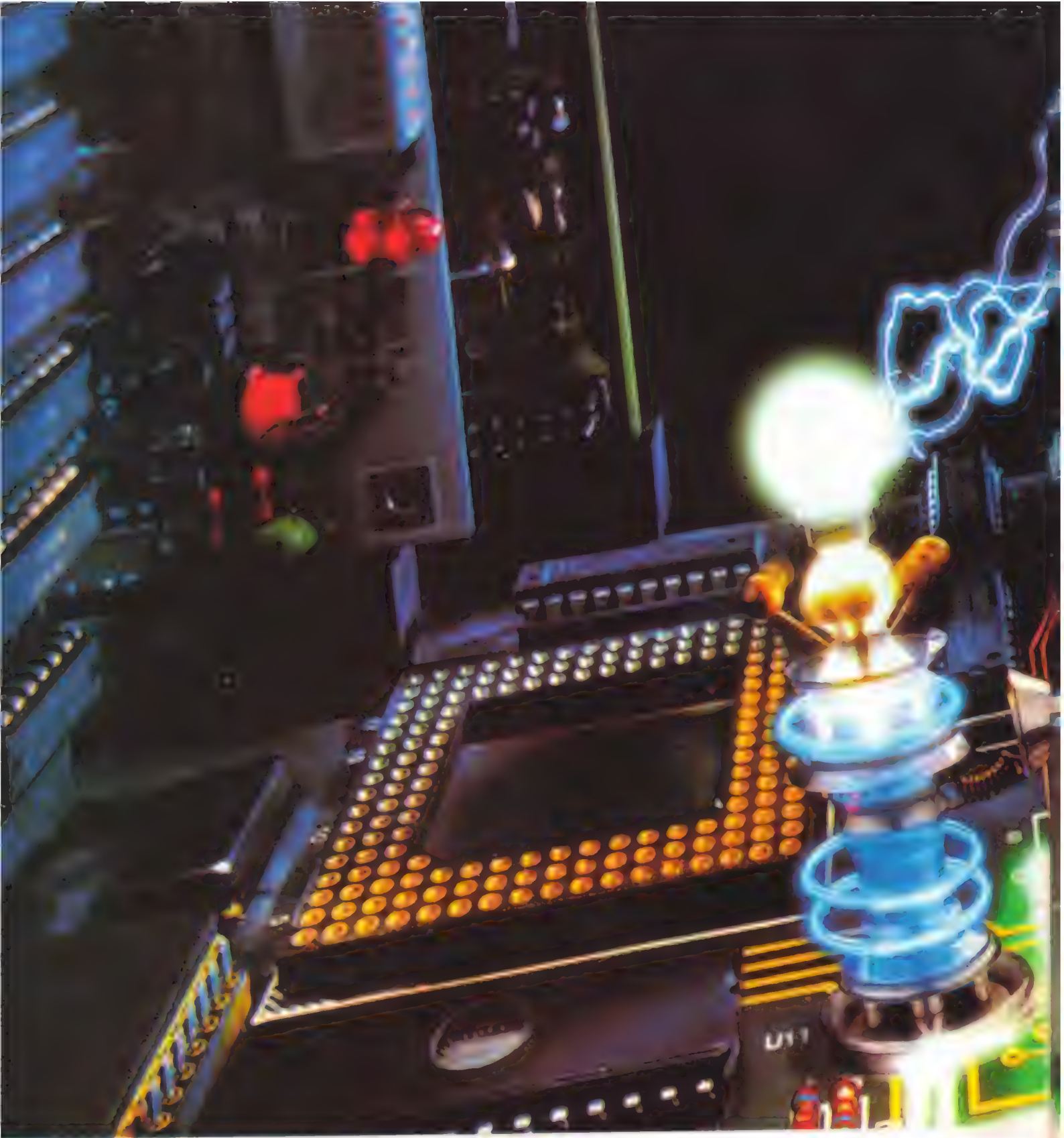
Sigma Designs, Leopoldstr. 28a, 80802 München

Preis:

ca. DM 850

Lieferumfang:

Diskette mit Treibersoftware, CD mit Videos und Demos von Spielen, Handbuch, *Dragon's Lair*



Die erschwingliche Leistungsquelle in Ihren



Die modernen anwenderfreundlichen Software-Programme verlangen ein hohes Maß an Leistung.

Leistung, die Ihnen der i486DX2-Mikroprozessor von Intel bietet.

Während andere Systeme bei 3D- und anspruchsvollen Grafikprogrammen das Tempo drosseln, schafft der Intel

i486DX2 mit der neu entwickelten Technologie, den Geschwindigkeitsverdoppler, das mit Leichtigkeit.

Natürlich garantiert er Kompatibilität. Denn die gängigen Software-Programme von heute sind auf Intel Mikroprozessoren zugeschnitten.

Darüberhinaus bietet der Intel i486DX2 genügend Leistung, um es auch noch mit der nächsten Generation



PC - fit für die Computerspiele von heute.

anspruchsvoller Software aufzunehmen. Leistung, Kompatibilität und Leistungsreserven für die Zukunft - drei gute Gründe sich für einen PC mit Intel i486 DX2 zu entscheiden.

Sie möchten mehr wissen? Dann rufen Sie uns doch ganz einfach unter Telefon-Nummer 0130 814 731 an und lassen Sie nach dem Informationspaket DX39, oder senden Sie uns den Coupon zurück.

An: Intel Corporation, Customer Support Centre, Pipers Way, Swindon, Wilts. SN3 1RJ, UK. Bitte senden Sie mir weitere Informationen über den Intel i486DX2-Prozessor.

Vor- und Zuname _____

Adresse _____

PLZ/Ort _____

Land _____

intel.

Marke: Eigenbau!

Das Zauberwort heißt Multimedia-PC. Doch wie kommen Sie nun zu einem solchen Gerät? Die einfachsten Schritte sind der Neukauf oder das Aufrüsten Ihres Rechners durch ein Multimedia-Kit. Doch beide Alternativen haben meist einen riesigen Nachteil. In vielen Fällen bekommen Sie nicht immer das Neueste an Ausstattung. Fast immer ist unter den Komponenten ein Ladenhüter, der nicht mehr dem Stand der Technik entspricht. Aber es gibt auch einen etwas günstigeren Weg zum multimedialen Rechner. Wer also ein wenig Geschick im Umgang mit Schraubenzieher und Zange hat, der kann meist mit nur wenigen Handgriffen seinen

Rechner Stück für Stück erweitern. Wir sagen Ihnen, worauf Sie achten müssen, geben Ihnen Hinweise beim Einbau und Sie erhalten Kaufhilfen zu einzelnen Komponenten.

Aber was macht nun einen normalen Computer zu einem Multimedia-PC? Zu diesem Punkt haben sich bereits einige wichtige Institute in der Branche Gedanken gemacht. Microsoft hat dazu bereits einige Richtlinien herausgegeben, die aber bereits wieder überholt sind. Daher kann man hier nur noch von einer absoluten Mindestkonfiguration ausgehen. Wir haben Ihnen eine Konfiguration zusammengestellt, die dem heutigen Stand entspricht. Doch bevor es an die eigentlichen multimedialen Bestandteile geht, sind noch einige wichtige Grundkomponenten nötig, damit aus Ihrem Rechner auch ein multimediales Zentrum wird.

Sie sind stolzer Besitzer eines neuen Rechners.

Und nur nach wenigen Wochen

machen Sie die schmerzliche Erfahrung, daß es bereits bessere Computer zu einem günstigeren Preis am Markt gibt. Wer hat nicht auch schon diese Erfahrung gemacht? Gerade im Zeitalter der multime-

Die richtige Verpackung: das Gehäuse

Die Wahl des Gehäuses ist nicht ausschließlich eine Frage des Geschmacks. Grundsätzlich ist natürlich ein Tower-Gehäuse genauso geeignet wie ein Desktop. Doch wer seinen Rechner mit allen nur erdenklichen Komponenten ausstatten will, der wird um den Kauf eines Tower-Gehäuses nicht herumkommen. Denn schließlich brauchen diverse Steckkarten, CD-ROM-Laufwerk, Festplatten, Diskettenlaufwerke und Streamer genügend Platz. Ansonsten müssen Sie auf teure externe Geräte zurückgreifen.

Wieviel Speicher für ausreichende Farben?

Für unterschiedliche Auflösungen mit entsprechender Farbfülle benötigen Sie die folgenden Speicher auf Ihrer Grafikkarte:

Auflösung	Farben	16	256	32.768	16,7 Mio.
640x480	256 KByte	256 KByte	512 KByte	1 MByte	1 MByte
800x600	256 KByte	256 KByte	512 KByte	1 MByte	2 MByte
1024x768	512 KByte	512 KByte	1 MByte	2 MByte	4 MByte
1152x864	1 MByte	1 MByte	1 MByte	2 MByte	4 MByte
1280x1024	1 MByte	1 MByte	2 MByte	4 MByte	8 MByte
1600x1200	1 MByte	1 MByte	2 MByte	4 MByte	8 MByte



**dialen An-
wendungen vergeht
nicht ein Tag, an dem
nicht eine brandneue Kompo-
nente das Licht der Computerwelt
erblickt. Also wie schaffen Sie es,
daß Sie ständig auf dem aktuellen
Stand der Entwicklung sind? Wir
zeigen Ihnen, wie es geht. In ei-
nem vierteiligen Workshop führen
wir Sie in die Welt der High-End-
Rechner ein.**

Von Wilfred Lindo

Ein weiterer wichtiger Punkt im Zusammenhang mit dem Gehäuse ist das Netzteil. Es wandelt die 220 Volt aus der Steckdose in die für den Computer notwendigen 5 bzw. 12 Volt um. Ein ausschlaggebender Faktor beim Netzteil ist die abzugebende Leistung. Wer also viel Zubehör im Rechner hat, sollte mindestens ein Netzteil mit über 200 Watt haben, da es sonst leicht zu einer Überlastung kommt.

Das Herz des Rechners: das Board

Wer sich intensiv mit Multimedia beschäftigt, wird um einen leistungsstarken Prozessor nicht herumkommen. Bereits mit einem 386er ist bei einigen Anwendungen die Leistungsgrenze erreicht. Wer sich heute einen Rechner kauft, sollte mindestens auf einen 486er mit 33 MHz vertrauen. Hier sind Sie meist schon mit rund 800 DM dabei. Wer viel mit Grafik oder Video arbeiten will, der sollte sogar auf einen Rechner mit 66 MHz setzen. Die Preise für diese leistungsstarken Boards sind ständig in Bewegung. Besonders wo es bereits die ersten Pentium Maschinen gibt, die bereits weit unterhalb der 10.000 Mark-Grenze zu haben sind. Ein weiteres wichtiges Kriterium ist das Bussystem auf der Hauptplatine. Besonders interessant sind preisgünstige Local-Bus-Boards (VESA) die für nur wenig mehr Geld erhältlich sind, jedoch gerade bei der Grafikausgabe einen enormen Geschwindigkeitszuwachs bedeuten. Sie brauchen jedoch entsprechende Karten für das neuartige Bussystem. Ein weiteres Bussystem, das PCI-System von Intel, bie-

A320 Airbus

A320 Edition Europa PC 3.5"

Der A320 Flugsimulator wurde von Rainer Bopl, einem aktiven Piloten und ranghohen Offizier der Deutschen Luftwaffe, in einer Gesamtentwicklungszeit von drei Jahren programmiert. Die Simulation A320, die in Zusammenarbeit mit den Firmen Deutsche Lufthansa, Deutsche Airbus und Jeppesen entwickelt wurde, legt den Schwerpunkt auf Flugphysik, navigationsches und fliegerisches Können. Parallel hierzu gestattet der A320 Flugsimulator dem Anwender das Erlernen der Fähigkeiten mittels eines Trainings-Moduls, um später dem versierten Piloten die Möglichkeit zu geben seinen Aufstieg in der Piloten-Hierarchie der Lufthansa A320-Flotte zu simulieren.

**Preis A320 Airbus Edition
Europa: DM 69,-**

A320 Airbus USA Edition PC 3.5"

Die USA Edition ist ein eigenständiges Programm und setzt nicht die Europa Edition voraus. Mit über 240 neuen Flughäfen und 700 Navigationshilfen innerhalb des Gebietes der West- und Nordostküste der USA stellt der Umgang mit dem A320 Simulator neue Herausforderungen. Hierbei sind erstmalig auch Flughäfen enthalten, die nur unter Sichtflugbedingungen angefliegen werden können.

**Preis A320 Airbus Edition
USA: DM 69,-**



Für nur je
DM

69,-

(Die Programme beinhalten)

- 1 umfangreiches Handbuch mit Einführung in Navigation, Bedienung des A320 Simulators sowie Wissenswerten über die Ausbildung zum Piloten
- 2 (Edition USA) bzw. 4 (Edition Europa) High Altitude Enroute Charts des Einsatzgebietes des A320 Flugsimulators
- über 80 Flughafen Charts sowie 120 ILS Approach Charts
- 1 A320 Cockpit Poster

Dieses Angebot gilt nur solange der Vorrat reicht!

Hiermit möchte ich folgende Flugsimulation(en) bestellen

- ☐ A320 Airbus Edition USA DM 69,- für PC 3.5
☐ A320 Airbus Edition Europa DM 69,- für PC 3.5

Meine Adresse (bitte in Druckschrift)

Name Vorname

Straße Haus Nr.

PLZ Wohnort

Telefon Nr. (für evtl. Rückfragen)

Unsere Bestellbedingungen

Coupon-Ausfüllen: Das Coupon ist an die nachfolgende Adresse zu schicken. Bei Bedarf werden wir Sie per Post oder per Telefon kontaktieren. S. DM 100,- (einstufig) Versand, 12,- DM Ausland oder per Luftpost (z. B. Nachnahmegebühren: DM 1,-) über Euro-Mittel-Europäer-Leserzeitung, Postfach 90 197 Nürnberg

Empfehlung: Der heutige Stand eines Multimedia-PCs

Prozessor	486 DX mit 33 MHz
Arbeitsspeicher	4 bis 8 MByte
Festplatte	120 bis 300 MByte
Grafikkarte	SuperVGA mit einer Auflösung von 640 x 480 Pixel und 256 Farben (VESA)
CD-ROM	150 oder 300 KByte/s
Sound	MPC-Standard
Betriebssystem	Windows 3.1



tet ähnliche Geschwindigkeitszuwächse. Jedoch ist dieses System momentan noch deutlich teurer und kaum auf dem Markt verfügbar. Ganz entscheidend beim Kauf eines neuen Motherboards ist der Arbeitsspeicher. Das Aufrüsten ist heute denkbar einfach. Mit sogenannten SIMMs (kleine Platinen, die nur noch eingesteckt werden) können Sie in wenigen Sekunden Ihren Speicher aufstocken. Achten Sie darauf, daß Sie möglichst 1- oder 4 MByte-SIMMs verwenden, um den nötigen Speicherplatz zu erhalten. Gerne versuchen Händler, 256 KByte-SIMMs zu verwenden. Ein Aufrüsten ist dann eine kostspielige Sache, da Sie den gesamten Speicher austauschen müssen.

Bilder lernen laufen: die Grafikkarte



Grafikkarten gibt es wie Sand am Meer. Doch welche Karte ist die richtige? Als Einstieg sollten Sie eine SuperVGA-Karte mit einem MByte kaufen. So können Sie Grafiken mit einer Auflösung von 1024x768 Punkten verarbeiten. Für den normalen Hausgebrauch reichen diese preiswerten Karten aus. Für anspruchsvolle Grafikanwendungen oder komplexe Windows-Programme benötigen Sie schon etwas mehr Leistung. Gerade unter Windows benötigen Sie eine leistungsstarke Grafikkarte, da sonst das Öffnen der Fenster zum Geduldsspiel wird. Besonders zu empfehlen sind sogenannte Beschleunigungskarten, die für einen deutlichen Geschwindigkeitszuwachs sorgen. Noch einen Schritt weiter gehen Local-Bus-Karten, sie bringen die nötige Geschwindigkeit sowohl unter DOS als auch unter Windows. Die Preise reichen hier von 250,- DM bis zu 2.000,- DM. Auf jeden Fall sollten Sie an einer schnellen Grafikkarte nicht sparen. Was nutzt die schnellste Grafikkarte ohne einen vernünftigen Monitor. Auf jeden Fall ist hier

Das Netzteil in seiner ganzen Pracht. Es versorgt das Motherboard und alle Karten mit Strom und sollte nicht nur deshalb entstört sein.

Sparen die falsche Entscheidung. Gerade Multimedia-Anwendungen, die unter Windows laufen, brauchen auch einen entsprechend großen Monitor. 17 Zoll ist fast schon eine Mindestausstattung, die jedoch mindestens mit 2000,- DM zu Buche schlägt. Sicherlich gibt es auch günstigere Angebote, aber hier sollte ein Test beim Händler die Entscheidung bringen. Zudem sollten Sie auf ein strahlungsarmes Gerät ebenfalls nicht verzichten.

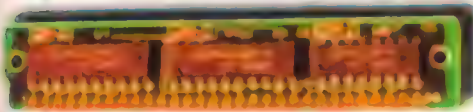
Speicher ohne Grenzen: die Festplatte

War noch vor einigen Jahren eine Festplatte mit 80 MByte ein absoluter Luxus, so brauchen Sie heute, um in Multimedia einzusteigen, weitaus mehr Speicherplatz. Rund 200 MByte sollten Sie Ihrem Rechner beim Einstieg auf jeden Fall spendieren. Glücklicherweise fallen die Preise für Festplatten täglich. Für 200 MByte müssen Sie heute nicht mehr als 400,- DM anlegen. Zu jeder Festplatte gehört der entsprechende Controller. Momentan dominieren zwei unterschiedliche Systeme auf den Markt: SCSI und AT (auch IDE-Bus). Beide Systeme sind von der Leistung fast gleichzusetzen, jedoch sind SCSI-Platten meist etwas teurer, haben aber den Vorteil, daß man unterschiedliche Geräte anschließen kann. Dabei müssen es nicht nur Festplatten sein, sondern auch Scanner oder CD-Laufwerke laufen über diese Schnittstelle. Bei der Bauhöhe ist man mittlerweile bei 3,5" Zoll angelangt. Für umfangreiche Multimedia-Anwendungen

Was Sie im Durchschnitt für die Grundausstattung anlegen müssen

Komponente	Typ	Preis
Gehäuse	Tower mit leistungsstarkem Netzteil	ca. 250,- DM
Board	486 DX mit 33 MHz	ca. 850,- DM
Speicher	8 MByte in SIMMs	ca. 750,- DM
Festplatte	200 MByte	ca. 450,- DM
Grafikkarte	Beschleunigungskarte für Windows	ca. 350,- DM
Monitor	15 Zoll	ca. 1000,- DM
Maus	Microsoft-kompatibel	ca. 100,- DM
Schnittstellen	2 x seriell, 1 x parallel	ca. 40,- DM
Tastatur	102 Tasten	ca. 100,- DM
Diskettenlaufwerk	1 x 3,5", 1 x 5,25"	ca. 250,- DM
Betriebssystem	Windows 3.1	ca. 150,- DM

Immer zu wenig Speicher?



Haben Sie auch immer zu wenig Speicherplatz in Ihrem Rechner? Besonders bei

den momentan extrem hohen Preisen von Speicherchips, sollten Sie sich genau überlegen, welche Chips für Sie in Frage kommen. Mittlerweile erhalten Sie die sogenannten SIMMs (Single Inline Memory Modules) in Größen zwischen 256 KByte und 4 MByte. Die herkömmlichen Boards weisen meist nur 8 Steckplätze auf. Wer also hier mit 256 KByte-SIMMs arbeitet, kann seinen Rechner nur mit maximal 2 MByte ausrüsten. Wollen Sie dann den Arbeitsspeicher erweitern, können Sie diese Chips nicht mehr gebrauchen. Also nehmen Sie in diesem Fall vom Kauf der kleinen SIMMs Abstand. Verwenden Sie hingegen 1 MByte-SIMMs verfügen Sie mit 8 Steckplätzen schon über 8 MByte Arbeitsspeicher. Diese Größenordnung reicht momentan voll aus. Nur bei dem Fortschreiten der Entwicklung werden Sie in einigen Monaten kaum mit dieser Ausstattung auskommen. Also beim Neukauf eines Rechners lieber gleich die großen 4 MByte-SIMMs kaufen. Somit können Sie Ihren Rechner mit bis zu 32 MByte Speicher ausstatten. Diese Ausstattung ist natürlich die teure Variante, dafür sind Sie für die nächsten Jahre gerüstet.

sollten Sie auf eine durchschnittliche Zugriffszeit von unter 20 ms achten. Sehr neue Platten bieten noch wesentlich bessere Zugriffszeiten.

Wer nach einem Schritt schneller sein will, der sollte sich einen entsprechenden Cache-Controller zulegen. Dieser Controller verfügt meist über 1 bis 4 MByte eigenen Speicher, der zum Zwischenspeichern von Festplattendaten dient. Hiermit erreichen Sie einen deutlichen Geschwindigkeitsgewinn. Wenn das immer noch nicht reicht, der muß den Kauf eines Local-Bus-Controllers in Betracht ziehen. Hier werden dann die Daten extrem schnell über den speziellen Bus transportiert. Übrigens ist eine Kombination aus Local-Bus und Cache-Controller bereits ab 300,- DM erhältlich. Sicherlich eine sinnvolle Anschaffung.

**Was man noch braucht:
die Software und noch mehr**

Im PC-Bereich hat sich Windows eindeutig als Software-Basis durchgesetzt. Kaum eine Multimedia-Anwendung kann noch ohne dieses Betriebssystem auskommen. Hinzu kommt, daß man bereits auf einige Standards (beispielsweise Video für Windows) zurückgreifen kann. Außerdem bietet Windows schon im Lieferumfang die ersten kleinen multimedialen Anwendungen. So können Sie mit dem Media-Player unterschiedliche Sound-Dateien und Animationen abspielen. Das Angebot von kommerziellen Anwendungen steigt ständig, sogar die ersten erschwinglichen Entwicklungsumgebungen für eigene Programme sind auf dem Markt erhältlich.

In der nächsten Ausgabe steigen wir dann richtig in Multimedia ein. Alles dreht sich um das Thema Sound. Wir sagen Ihnen, worauf Sie beim Kauf der richtigen Soundkarte achten müssen, stellen Ihnen die verschiedenen Standards vor und geben Ihnen einige Tips beim Einbau der tönenden Karten.

Damit bist Du unschlagbar!



Ob Du einen Amiga, PC oder eine
Konsolle besitzt ist völlig uner-
heblich. **PLAY TIME** das Computer und
Videospieler Magazine bringt Du
jeden Monat die interessantesten
Neuheiten aus der Welt der
Computer- und Videospiele in
Dein Haus. Du erhältst über **aktuelle
PLAY TIME** das Neueste über aktuelle
Games, der beste Tips & Tricks
Teil der Workshops und der Hot-
Line-Service helfen Du bei
kniffligen Spielen weiter. Nicht zu
vergessen das Aussenposter jeden
Monat und und und
für Konkurrenzlos
DM 5,90

PLAY TIME TESTING

Einfach Coupon ausfüllen
und einsenden, auf diese Weise
kostenlos und ab sofort
an **COMPUTEC VERLAG**
Aboservice, Postfach
80 327 Nürnberg

Plus 100
WIN PLAY TIME
testen from August 1 to
September 30, 2000. The
winner will receive a
Play Time membership
for 1 year. The winner
will be selected by a
random drawing.

COMPUTER

PLAY TIME

1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 2680, 26

2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 2680, 2681, 26

291

2000年1月1日

1. Untersuchen Sie den folgenden Text nach dem Aufbau, Inhalt und der Sprache. (10 Punkte)

Diese Veranstaltung können Sie innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absonderung Ihrer Bestellung einsetzt, genügt die rechtzeitige Absonderung des Widerrufs an **COMPUTER VERLAG GmbH & Co KG, Aboservice Postfach 90 327 Nürnberg** (mit dem Inhalt versehen). Jede die Frist der außer Achtlassung, wenn **Vertrag** zwischen **Arbeitsvertrag** erfüllt.

Question: 2.1. Interaction and correlation are the same. (True/False) and help along with 1. please provide mathematical basis.

2000

COMING!

Police Quest 4, Gabriel Knight, Quest for Glory 4



Sierra startet im Frühjahr die Großoffensive. Gleich zwei Fortsetzungen erfolgreicher Serien und ein neuer Mitstreiter möchten der Konkurrenz zeigen, wer die Führungsposition im Genre Adventures inne hat. Police Quest 4 entführt Sie in die

Straßen von L. A., die von einem ekelhaften Killer unsicher gemacht werden. Quest for Glory 4 spielt wieder einmal in der immer beliebter werdenden Fantasywelt. Ein "konventionelles" Abenteuer scheint hingegen Gabriel Knight zu werden. Spannung ist bestimmt bei allen Adventures geboten. Lesen Sie also unsere ausführlichen Berichte in der März-Ausgabe

King's Table - Legend of Ragnarok

Der ewige Kampf zwischen Gut und Böse wird von diesem Spiel auf ein Schachbrett verlagert. Geboten werden zwölf verschiedene Gegner, die sich jeweils durch eigene Persönlichkeiten auszeichnen. Die Götter aus Valhalla stehen zur großen Schlacht bereit. Wenn Ihnen der gute alte Chessmaster auf Dauer zu trocken ist und Battle Chess zu humoristisch, der liegt bei King's Table bestimmt goldrichtig



Der Planer

Ein neues, aufstrebendes Softwarehaus aus deutschen Landen versucht mit "dem Planer" einen neuen Standard für Wirtschaftssimulationen zu setzen. Zwar bestätigt sich damit das bestehende Vorurteil, daß deutsche Programmierer vorwiegend Strategiespiele und Wirtschaftssimulationen entwickeln, doch handelt es sich hier um ein echtes Meisterwerk. Mehr über Greenwoods Spiel in der nächsten Ausgabe



Impressum

Vorgeschichte:

Verlag: Verlag GmbH & Co. KG
Herausgeber: Rüdiger Schödl
90 400 Nürnberg
Telefon: 0911-50 75 0

Anschrift der Redaktion:

Verlag: Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion: "PC Games"
Humboldt 37-38, 90 451 Nürnberg

Geschäftsführer: Axel Schürmann

Gedruckter: Christian Göttsch

Stellf. Gedruckter: Christian Müller

Leitende Redakteur:

(verantwortlich für redaktionellen Inhalt und Anzeigenplatz)

Thomas Baranik, Oliver Mann

Bildredakteur: Roland Göttsch

Textkorrektur: Herbert Schödl

Redaktion Deutschland:

Hans-Jürgen, Michael, Ulrike
Alexander Göttsch, Rainer Kersch

Herausgeber: PC Games:

Mo. Fr. 10.16 Uhr Mi. 09.11. 6.42.17.62

Redaktion England: Timothy Wälden

Lay-out:

Wolfgang, Michael, Simon, Veronik
Christian, Michael, Michael, Michael
Patrick, Michael

Press-Mitarbeiter:

Thomas, Michael, Peter, Michael
Lars, Gerd, Harald, Wagner, Wilfried, Linda

Design-Entwurf: Simon Schmid

Grafisches Konzept:

Christian Müller, Dieter, Michael

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen:

Michael, Michael

Vertrieb: Göttsch Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Göttsch

Anzeigenkontakt:

ST/STB Medienmarketing GmbH
Feldstraße 45-47
47 000 Duisburg
Telefon: 0203 3 65 11 11
Fax: 0203 3 65 11 34

Thorsten, Michael
Telefon: 0203 6 42 67 63
Mobil: 01 71 6 21 31 46
Fax: 09 11 6 42 63 34

Druck: Göttsch Verlag GmbH, Leoben, England

Titel: Sierra

Abonnement:

PC Games kostet im Jahresabonnement
DM 14,- für Abonnenten gilt mindestens
für ein Jahr

Manuskripte und Programme:

Mit der Annahme von Manuskripten
übernimmt der Verlag die Verantwortung
für die Druckkosten. Der Autor ist für die
Korrekturen und die Druckkosten
verantwortlich. Der Verlag übernimmt keine
Verantwortung für die Druckkosten.

Urheberrecht Text:

Alle in PC Games veröffentlichten Beiträge
und urheberrechtlich geschützten
Reproduktionen unterliegen dem
Urheberrecht. Der Verlag übernimmt keine
Verantwortung für die Druckkosten.

Urheberrecht Coverdiz:

Alle auf der PC Games Coverdiz veröffentlichten
Programme und urheberrechtlich geschützten
Reproduktionen unterliegen dem
Urheberrecht. Der Verlag übernimmt keine
Verantwortung für die Druckkosten. Für den Inhalt der Programme
sind die Autoren verantwortlich.

Die nächste
PC Games
erscheint
am 16. Februar
im Zeitschriften-
handel!

Teledating per Computer On-Line machts möglich



Natascha aus Bremen



Yogi aus Aachen



Jürgen aus Düsseldorf



Steffen aus Leipzig

**Werden Sie jetzt
On-Line Vertragshändler
in Ihrer Stadt!
Wir suchen ab sofort
Vertragshändler mit
Gebietschutz zu Top-
Konditionen!
Gewinnen auch Sie mit
On-Line.
Tel. 0211-633006**

Teledating mit On-Line:
Talken und spielen mit Anwendern
aus ganz Deutschland.

On-line
Entertainment

On-Line Entertainment ist eine Division der SOFT & SOUND GmbH, Düsseldorf



Der Knüller aus den USA, Eng auch in D



*Claudia aus Köln ist
begeisterte Amiga 500-
Userin und
Flugsimulator-Fan.*

*Mit On-Line kann Sie mit
Jürgen aus Düsseldorf
spielen (obwohl Jürgen
einen MS-DOS-Rechner
besitzt) und gleichzeitig
Informationen und
Neuigkeiten per
eingebautem
Kommunikationsfeld
austauschen.*

ON-LINE - ENTERTAINMENT PUR!

Mit *On-line* Entertainment kommen
Deutschlands Computer-Anwender sich näher.

On-line Entertainment bietet Ihnen die einmalige
Möglichkeit, sich in eine Datenleitung einzuklinken und
per Modem mit anderen Anwendern zu spielen.

Und zwar in Echtzeit!

Hierbei ist es egal, welches System Sie besitzen, MS-
DOS, Amiga, Atari ST, und Apple Macintosh werden von
unserem System unterstützt.

Dieses innovative System stellt sich in Deutschland als
absolute Neuheit vor. Ähnliches existiert zur Zeit nur in
USA, England und Japan und erfreut sich dort seit
Jahren großer Beliebtheit.

WAS WIRD HIER GESPIELT?

Alles, was Spaß macht!

On-line Entertainment stellt den Ihnen immer die
aktuellste Spiele-Software zur Verfügung. Zur Zeit
bieten wir Ihnen **AIR-WARRIOR**, eine heiße
Flugkampsimulation, und das brandneue **BATTLETECH**
den Robot-Kampfsimulator Nr.1 an.

Folgen werden ab 1994 ein **Börsenspiel** mit einer
direkten Verbindung zur Börse und "echten"
Börsendaten sowie eine erstklassige
Wirtschaftssimulation



WERDEN SIE JETZT ON-LINE USER...

Seit dem 15.11.1993 können
erstmalig Anwender aus ganz
Deutschland via Modem
in Echtzeit mit-und
gegenüber spielen.

On-Line bietet Ihnen die
Unterhaltung der Zukunft -
bereits heute!

**Jetzt
aber schnell!**

Ich möchte schnellstmöglich alle
Informationen sowie ein On-Line
Anmeldeformular zugeschickt bekommen
Meine Adresse lautet:

Deutschland und Japan - jetzt endlich Deutschland!



DAS SUPER-STARTANGEBOT:

Das On-Line Starter-Kit mit

- Modem
- Software AIR WARRIOR
- UserCard, Registrierungs-Nummer
- deutschem On-Line Handbuch

kostet **nur DM 249,-**

Sollten Sie ein Modem besitzen, so benötigen

Sie nur das **Basis-Kit für nur DM 99,-**

Jede Minute *On-line* Entertainment-Spiel mit Usern aus ganz Europa kostet nur DM 0,50 plus Telefongebühren bis zum nächsten *On-line* Knoten. Einen solchen Knoten finden Sie momentan in

- Bremen
- Düsseldorf
- Eschborn
- Frankfurt
- Hamburg
- Köln
- München
- Rostock
- Stuttgart

und viele weitere sind in Vorbereitung.

WIE WERDE ICH ON-LINE USER?

Ganz einfach: Rufen Sie den *On-line* Entertainment-Service unter 0211-633006 an oder schicken Sie uns eine Postkarte (Stichwort On-Line) und fordern Sie unser Anmeldeformular an.

Mitglied werden kann jeder über 18 (oder Minderjährige mit dem Einverständnis eines Erziehungsberechtigten). Voraussetzung ist eine Eurocheckkarte.

WAS KANN ON-LINE SONST NOCH?

On-line Entertainment bietet allen registrierten Usern einen 24-Stunden Shopping-Service via Modem. Hier halten wir besondere Angebote, Restposten und exclusive *On-line* Specials für Sie bereit, die Sie problemlos per Modem ordern können. Einfacher und bequemer gehts nicht!

Bestell- und Informationsanschrift:

On-Line Deutschland
Rethelstr. 130
40 237 Düsseldorf

Tel: 0211-633006
Fax: 0211-6411123

On-line Entertainment
ist eine Division der
SOFT & SOUND GmbH, Düsseldorf

Wir akzeptieren American Express,
Eurocard und Visa!

WAS BRAUCHEN SIE ZUM MITMACHEN?

On-line Entertainment macht es Ihnen so einfach wie möglich.

Sie benötigen lediglich einen Computer (Amiga, Atari ST, MS-Dos-PC oder Apple Macintosh), ein Modem sowie die On-Line UserCard (Grundgebühr DM 10,-/mtl.) und schon kann es losgehen.

**Werden Sie jetzt
On-Line Vertragshändler
in Ihrer Stadt!**
**Wir suchen ab sofort
Vertragshändler mit
Gebietsschutz zu Top-
Konditionen!**
**Gewinnen auch Sie mit
On-Line.**
Tel. 0211-633006

On-line
Entertainment

TARGA Marken-PCs zum Träumen!

Vollservice-Hotline-Vollinstallation

Mit bis zu 3 Jahren Voll-Garantie!



So kommen Sie schnell zu Ihrem Traum-PC.

Greifen Sie jetzt zu - hier gibt es Ihren Traum PC mit Superservice. Auf Wunsch auch mit einer zeitgemäßen Finanzierung schon ab DM 29,- monatlich. Für individuelle Finanzierungsberatung rufen Sie bitte unseren Finanzierungs-Service unter 0211-633006 an. Die Finanzierung erfolgt über die Hausbank, der effektive Jahreszins beträgt immer 15,4%.

TARGA Marken-PCs

Ausstattung aller Targa-PCs:

- 4 MB RAM
- 200 MB Festplatte
- 1 MB Grafikkarte
- 1.44 MB Laufwerk 3,5"
- 1.25 MB Laufwerk 5,25"
- AT-Bus-Controller
- Targa VGA-Color-Monitor, strahlungsarm
- Targa Tastatur, Targa Design Desktop-Gehäuse
- Vesa Local Bus im Targa 486 DX 66
- MS-DOS 6.0 Deutsch
- 1 Jahr Garantie (Option 3 Jahre)
- 1 Vollservice-Hilfe bei Problemen über Telefon oder Modem. Targa-Sofort-Finanzierung 12-24-36-48 Monate Ratenzahlung.
- Alle Targa PCs sind vollinstalliert und sofort anschlussbereit!

Targa 386 DX 40 Vollausstattung	DM 2299,00
Targa 486 DLX 33	DM 2498,00
Targa 486 DX 33	DM 2999,00
Targa 486 DX 66	DM 3499,00

Aufpreise:

Targa Big Tower Gehäuse	DM 129,00
Windows 3.1 Deutsch	DM 129,00
Double Speed CD-ROM-Laufwerk	DM 479,00
Soundblaster 16 BASIC Deutsch	DM 289,00
Soundblaster 16 ASP Deutsch	DM 399,00
On-line-Modem und Airwarrior	DM 199,00
1 Jahr Vollservice-Hilfe bei Problemen über Telefon und Modem!	
Targa-Garantie und Vollservice-Verlängerung auf 2 Jahre	3% Aufpreis
auf 3 Jahre	6% Aufpreis
Kreditkauf ab DM 29,-/mtl. möglich!	

PC-Hardware

Matsushita 562 Double Speed incl. Controller	DM 499,99
Mitsumi LU 005 S incl. Controller	DM 379,00
Controller für Mitsumi LU 005 S	DM 49,00

Soundkarten

Enjoy PC Symphonie, AdLib-kompatibel	DM 49,90
Media Concept 2.0 D.J.-Kit	DM 179,90
Sound Blaster Pro Deluxe Edition incl. Lemmings & Indy 500	DM 229,00
Sound Blaster 16 Multi CD	DM 379,00
Sound Blaster 16 Multi CD mit ASP Chip	DM 449,00
Wave Blaster (MIDI) Aufrüstung f. Soundblaster 16)	DM 439,00

Sound Galaxy 1 BX 2	DM 111,00
Sound Galaxy 1 NX PRO MA	DM 239,00
Sound Galaxy 1 NX 2 EXTRA	DM 179,00
Sound Galaxy 1 NX PRO 16 FP	DM 349,00
Sound Galaxy Wave Power	DM 339,00
Laser Wave Supra 16 mit Microsoft Soundsystem	DM 399,00
Multimedia KIT 1 Mitsumi LU 005 S im KIT mit Soundblaster 16 Basic	DM 599,00
Multimedia KIT 2 Mitsumi LU 005 S im KIT mit Soundblaster 16 Multi CD	DM 649,00
Multimedia KIT 3 Mitsumi LU 005 S im KIT mit Soundblaster 16 Multi-CD ASP	DM 729,00
Multimedia KIT 4 Matsushita 562 im KIT mit Soundblaster 16 Basic	DM 749,00
Multimedia KIT 5 Matsushita 562 im KIT mit Soundblaster 16 Multi CD	DM 839,00
Multimedia KIT 6 Matsushita 562 im KIT mit Soundblaster 16 Multi-CD ASP	DM 909,00
Super Mouse II schwarz o. weiß	DM 39,90
Mouse AM-5/3-Tasten	DM 39,90
Thrustmaster Flight-Control-System	DM 189,00
Advanced Gravis Analog	DM 79,00
Gravis Pro Analog	DM 89,00
Competition Pro PC-Stick	DM 69,00
Quickshot Warrior 5	DM 29,00
Gravis Gamepad	DM 49,00
Diskette HD 3 1/2" 1,44 MB formatiert, 10 Stück incl. Hardbox	DM 17,90
Diskette HD 3 1/2" 1,44 MB formatiert, 10 Stück incl. Softbox	DM 14,90

Wir akzeptieren American Express, Eurocard und Visa!

BESTELL-TELEFON:

0211-633 006

On-line
Entertainment

CD-Rom Software-etwas für jeden Geschmack!

Sonstiges:

Action Pur	
-120 Sharewarespiele- & Programme	DM 19,95
Bio Menace	DM 59,95
CDV-Game Power	
-270 aktuelle Sharewarespiele	DM 59,95
Cosmo - Cosmic Adventure 1-3	DM 59,95
Dare to Dream - Windows Spiel	DM 59,95
Deutsche Sharewarespiele	
-650 Sharewarespiele	DM 24,95
Electro Body - Jump & Run Spiel	DM 49,95
Games DOS 1	
-50 aktuelle Sharewarespiele	DM 9,95
Games DOS 2	
-50 aktuelle Sharewaresp., dt. Menü	DM 14,95
Games Windows 1	
-50 aktuelle Sharewarespiele	DM 9,95
Halloween Harry 1-4	DM 59,95
Jill of the Jungle	
Jump & Run Spiel	DM 59,95
Major Stryker 1-3	DM 59,95
Monster Bash 1-3	DM 59,95
Multimedia Ägypten - Eine Reise nach Ägypten unter Windows	DM 94,95
Multimedia Australien - Eine Reise nach Australien unter Windows	DM 94,95
Multimedia Power	
-5000 Dat. zu Multimedia, dt. Menü	DM 49,95
PsL Monthly	
-Aktuelle Shareware CD aus USA	DM 49,95
Return to the Moon	
-Multimedia CD über die Mondflüge	DM 59,95
Solar Winds	
-Weltraumaction	DM 59,95
Sounds für Windows	
-1000 Sounds für Windows	DM 39,95

Strip Poker - Lustiges, erotisches Pokerspiel unter Windows	DM 39,95
Take One	
-Animationen unter Windows	DM 49,95
The Catacomb Abyss - 3-D Spiel	DM 59,95
VGA-Copy Pro - Kopierprogramm	DM 49,95

Videos für Windows	
-1000 Videos für Windows	DM 39,95
Zone 66 1-4 - Epic MegaGames Spiel	DM 59,95
Zone 1-4 - Alle Episoden	DM 79,95

Erotik Software ab 18 Jahre

ARI Bangkok II	DM 59,95
Animation Fantasies 1 bzw. 2 jeweils	DM 74,95
Asian Ladies	DM 74,95
Busty Babes	DM 74,95
Busty Babes III	DM 59,95
Dirty Talk	DM 109,95
Ecstasy	DM 89,95
Erotic Encounters	DM 89,95
Erotic View & Motion	DM 59,95
FAO Erotic CD 1 bzw. 2 jeweils	DM 64,95
FAO Erotic CD 3er Pack	DM 129,95
FAO Gold 1	DM 89,95
FAO Gold 2	DM 89,95
FAO Gold 3er Pack	DM 189,95
Giffy Gold	DM 84,95
Hidden Obsessions	DM 144,95
Kama Sutra	DM 144,95
Lovely Ladies II	DM 89,95
Moving Fantasies	DM 59,95
My Private Collection	DM 89,95
My Private Collection Vol.2	DM 89,95
Nightwatch Interactive	DM 144,95

PC Pix 1	DM 89,95
PC Pix 2	DM 89,95
PC Pix 3	DM 89,95
Physical Therapy Volume 3	DM 59,95
Pork Ware	DM 89,95
Pork Ware 2	DM 89,95
Private Pictures	DM 89,95
Seventh Heaven	DM 64,95
Sleeping Beauties	DM 129,95
Smutware	DM 59,95
So much Straeware	DM 54,95
Southern Beauties	DM 99,95
Storm 1	DM 59,95
Storm 2	DM 74,95
Storm 3	DM 79,95
T&A 2 The Maxx	DM 44,95
The Seedy ROM Six Pack	DM 399,95
Things change my first Time	DM 144,95
Visual Fantasies	DM 59,95
Wicked Kodak Access	DM 133,95
Women of Venus	DM 49,95
YTO- Video Theresa Orlowski	
CD Volume 1-36 pro Stück	DM 99,95

Neu! Die On-Line Help-Line.

Für On-Line-Kunden bieten wir ab sofort einen Info-Service mit Tips, Tricks und Hilfestellung rund um die On-Line Produktpalette.

Rufen Sie uns unter 0211-633006 an, wir helfen Ihnen weiter!

Wir akzeptieren American Express, Eurocard und Visa!

On-line
Entertainment

BESTELL-TELEFON:
0211-633 006

CD-Rom Software - die Riesenauswahl



SPIELE für CD Rom:

Alone in the Dark	DM 94,95
Bat 2 - The Coshan Conspiracy	DM 84,95
Battle Chess 1 SVGA	DM 99,95
Battle Isle 2	DM 84,95
Blue Force	DM 74,95
Burning Steel	DM 89,95
Burntime	DM 84,95
Chessmaster Pro	DM 89,95
Cover Girl Strip Poker	DM 74,95
Day of the Tentacle	DM 89,95
Der Patrizier	DM 89,95
Eco Quest	DM 84,95
Eric the Unready	DM 69,95
Eye of the Beholder 3	DM 74,95
Eye of the Beholder Trilogy (1+2+3)	DM 89,95
Fatty Bear	DM 74,95
Freddy Pharkas	DM 84,95
Golden Seven	DM 99,95
Goblins 2	DM 99,95
Historyline 1914-1918	DM 69,95
Inca 2 - Wiracocha	DM 114,95
Iron Helix	DM 84,95
Jurassic Park	DM 74,95
King's Quest 5	DM 84,95
King's Quest 6	DM 89,95
Labyrinth of Time	DM 74,95
Lands of Lore	DM 84,95
Legend of Kyrandia	DM 84,95
Lemmings 1 Doublepack	DM 74,95
Lollypop	DM 74,95
Loom	DM 84,95
Lost in Time	DM 89,95
Lucas Arts Classic Adventures	DM 104,95
Microcosm	DM 89,95
Monkey Island 1	DM 99,95
Napoleonics	DM 84,95
Protostar	DM 74,95
Rebel Assault	DM 84,95
Return to Zork	DM 89,95
Ringworld	DM 74,95

Space Quest 4	DM 84,95
Strike Commander	DM 89,95
The 7th Guest	DM 124,95
The Dagger of Amon Ra	DM 84,95
Turrican 2	DM 69,95
Ultima Underworld 1+2	DM 89,95
Whale's Voyage	DM 74,95
Zeppelin - Giants of the Sky	DM 89,95

TRIPLE ACTION CDs

Triple Action Vol.1 F-14 Tomcat	
Flashy cars/Hammer Boy	DM 39,95
Triple Action Vol.2	
Battletech 2/Scrylis/Megaphoenix	DM 39,95
Triple Action Vol.3	
Titus the fox/Thargan/Ghostbusters	DM 39,95
Triple Action Vol.4	
Blues Brothers/Satan/Maya	DM 39,95
Triple Action Vol.5 Crazy Cars 3	
Battletech 1/Grand prix master	DM 39,95

HITS FOR SIX CDs

Hit for Six Vol.1 F-19 Stealth Fighter/Titus the fox/Grand prix master/Satan/Chicago	
90'/Stargoose	DM 79,95
Hit for Six Vol.2 F-15 Strike Eagle 2/Blues Brothers/Hammer Boy/Highway patrol 2/Hotshot/Eye of Horus	DM 79,95
Hit for Six Vol.3 Gunship/Crazy Cars 3/Megaphoenix/Airball/Archipelagos	
Starray	DM 79,95
Hit for Six Vol.4 M1 Tank Platoon/F-14 Tomcat/Battletech/Slots&Cards/Scrylis	
Penlys	DM 79,95

Hit for Six Vol.5 Knights of the sky/Battletech 2/Hostbusters 2/Mondo's fight palace/Time Bandit/Flashy Cars	DM 79,95
--	----------

Micropose Collection

Micropose Soccer/Savage/Midwinter/Rick Dangerous/3-D Pool/Gunship	DM 49,95
---	----------

CD-ROM Flight Pack

F-14 Tomcat/Air Warrior Flugsimulation/F-15 Strike Eagle 2	
F-15 Operation Desert Storm	DM 79,95

Cyberworlds

Cyberchess/Air Warrior Flugsimulation	
Global Effect	DM 129,95

Napoleonics

Waterloo/Borodino/Austerlitz	DM 119,95
------------------------------	-----------

Link Worlds Global Conquest/

Midwinter2/Knights of the sky	DM 129,95
-------------------------------	-----------

Covergirl Strip Poker

	DM 89,95
--	----------

Virus Killer Professionel

	DM 149,95
--	-----------

Air Warrior Flugsimulation

	DM 119,95
--	-----------

Fatty Bear

	DM 71,90
--	----------

Freddy Pharkas

	DM 81,90
--	----------

Rebel Assault (ab November)

	DM 88,95
--	----------

Super Strike Commander

(ab November)	DM 88,90
---------------	----------

Neu! Die On-Line Help-Line für On-Line Kunden.

Rufen Sie uns unter 0211-633006 an, wir helfen Ihnen weiter!

Turrican 2 (ab November)	DM 61,90
--------------------------	----------

On-line

Entertainment

Wir akzeptieren American Express, Eurocard und Visa!

BESTELL-TELEFON:

0211-633 006

Ein Festschmaus für Ihr CD-ROM-Laufwerk

IRON HELIX

DAS ERSTE SCIENCE FICTION-ABENTEUER EXCLUSIV FÜR DAS NEUE SPEICHERMEDIUM



Krieg im All. Der Alptraum der Menschheit. Mühevoll erarbeiten Diplomatie und Politik die Aussicht auf Frieden - als sich plötzlich die ultimative Katastrophe anbahnt: Der Schiffcomputer der S.S. Jeremiah Obrian gerät außer Kontrolle.

Die Fracht: eine weltvernichtende Waffe. Das Ziel: der Heimatplanet der Fremden.

Die Ursache ist Iron Helix - ein tödlicher Virus. Er verändert die DNA der Besatzung auf eine Weise, daß sie vom eigenen Defender-Robot als Eindringlinge klassifiziert wird. Nun gibt es nur noch eine Chance, den Todesflug der SS. Obrian aufzuhalten: ein kleines Forschungsschiff, das sich zufällig in der Nähe aufhält, und sein wissenschaftlicher Roboter.

Steuern Sie diesen Robot durch die endlosen Gänge der Schiffes und versuchen Sie, das Zentrale Computersystem zu erreichen - um die Katastrophe zu verhindern. Doch die Zeit ist knapp und die Gefahr ist Ihnen ständig auf den Fersen: Der seelenlose Defender-Robot ist programmiert, jeden Eindringling zu vernichten!



IRON HELIX

- Kinoatmosphäre durch 3D-Grafik und echte Schauspieler mit voll digitalisierten Stimmen.
- kinderleicht zu bedienen: voll interaktives point-and-click Interface.
- schnelle Echt-Zeit-Action ohne zeitraubende Ladezeiten.
- Musik-Soundtrack wie im Kino
- mit das Beste, was die CD-ROM-Technologie derzeit zu bieten hat.

Lieferbar für PC CD-ROM (nur unter Windows)
und Mac CD-ROM.

MICRO PROSE



SILVERBALL
THE FUTURE OF PINBALL
FÜNF FANTASTISCHE TISCHE.

- | | |
|----------------|--|
| FANTASY | - KLAUEN SIE DIE SCHÄTZE DES DRACHEN |
| BLOOD | - OB SIE HIER LEBEND HERAUS KOMMEN? |
| NOVA | - ERFORSCHEN SIE DIE TIEFEN DES WELTALLS |
| SNOOKER CHAMP. | - SPIELEN SIE EINE GEMÜTLICHE RUNDE SNOOKER |
| ODYSSEY | - BEGLEITEN SIE ODYSSEUS AUF SEINER IRNFABRT |



SPIELSPASS 90%

89.95 DM

ERHÄLTICH BEI TRANSTECH ODER KARSTADT

GIGANTEN PACK
SILVERBALL UND ULTRA SOUND
ZUSAMMEN

449,- DM

SILVERBALL UNTERSTÜTZT:
SOUNDBLASTER, SOUNDBLASTER PRO, ULTRA SOUND

BESTELLEN SIE DIREKT BEI UNS:

TRANSTECH

TRANS-TECH
TELEKOMMUNIKATIONSSYSTEME
VERTRIEBSGESELLSCHAFT MBH

GRISSETSTRASSE 11
74182 OBERSULM
TELEFON 0 71 30 / 66 64
TELEFAX 0 71 30 / 91 20
TELEX 728 262 TRANS D

Advanced
GRAVIS
Computer Technology Ltd.

IDEALE HÄNDLERBETREUUNG
(LIEFERUNG FREI HAUS)

